PLAY PRESS PUBLISHING PlayPress PUBLISHING

LA BIBBIA DI









- **La mappa di Gaia**
- **La guida passo passo al CD 1**
- **La guida passo passo al CD 2**
- **Il bestiario 1ª parte: la descrizione dei nemici di Final Fantasy IX**



FINAL FANTASY IX

PRIMA PARTE

MAPPA DI GAIA

1 - Porto di Alexandria
2 - Alexandria
3 - Foresta del Male
4 - Grotta di Ghiaccio
5 - Grotta di Ghiaccio
6 - Montagna Osservatorio
7 - Dali
8 - Porta Nord
9 - Porta Sud
10 - Chocobosco
11 - Grotta di Gizamaluk
12 - Palude dei Qu
13 - Cleyra
14 - Porta del Drago Terrestre di Lindblum
15 - Lindblum
16 - Porta del Drago Marino di Lindblum
17 - Pinnacle Rocks
18 - Toleno
19 - Caverna di Quan
20 - Palude dei Qu
21 - Oeilvert
22 - Palude dei Qu
23 - Castello di Ipsen
24 - Esto Gaza
25 - Albero di Iifa
26 - Sentiero di Conde Petit
27 - Sentiero di Conde Petit
28 - Madain Sari
29 - Fossil Roo
30 - Villaggio dei Maghi Neri
31 - Palude di Qu
32 - Reggia del Deserto
33 - Isola Splendente
34 - Daguerreo
35 - Conde Petit
36 - Burmesia
W - Tempio dell'Acqua
Wi - Tempio del Vento
F - Tempio del Fuoco
E - Tempio della Terra







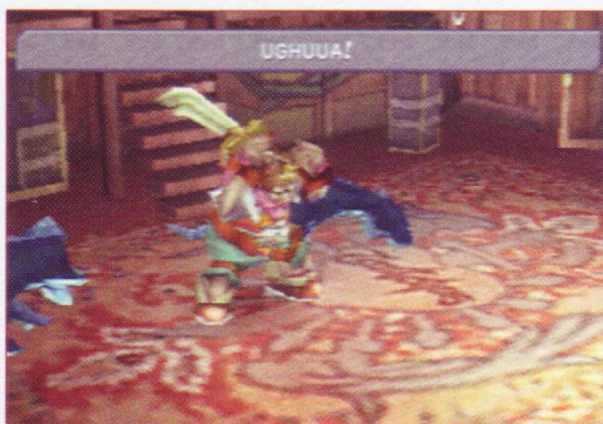
Supplemento al numero di maggio 2001 di PSMania 2.0 - Il Mensile per PlayStation - Pubblicazione periodica mensile registrata presso il Tribunale di Roma con il numero 100/2001 del 13/3/2001

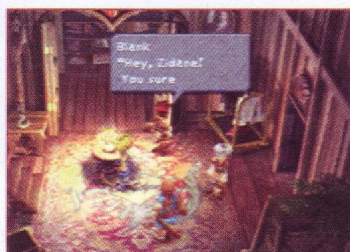
Un piano astuto

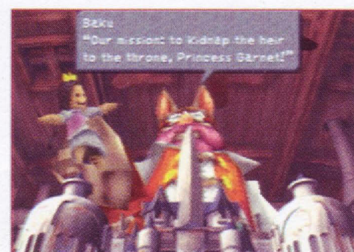
Inizierete il gioco nei panni di un ragazzo di nome Gidan. Vi trovate a bordo di una nave governata da un gruppo di ladri rinnegati, i Tantarus. La stanza è completamente buia. Prima di accendere la candela nel centro raccogliete il denaro nell'angolo in alto a sinistra e leggete il cartello sulla destra (è consigliabile annotarsi il contenuto di ogni cartello che incontrate). Vedendo la luce che proviene dalla stanza, un gruppo di persone tutt'altro che amichevoli irromperà all'interno. Fortunatamente sono vostri compagni. Dopo aver chiacchierato per un po', arriverà un omone con una maschera di drago che vi sfiderà a duello. In effetti non si tratta di un vero e proprio combattimento: l'uomo non può vedere dove sta andando con quella buffa maschera addosso e i suoi attacchi risultano di conseguenza poco potenti. Usate il comando Ruba su di lui fino a rubargli il Tritamago, quindi il comando Combatti fino a che la sua maschera cadrà giù. Si tratta del vostro capo, Kalò, che dopo la battaglia vi metterà al corrente del suo piano per rapire la principessa Garnet, travestendosi da commediante. Spetterà proprio a Kalò e Gidan rapire la principessa mentre i loro compagni divertiranno (e distrarranno) il pubblico. Una sequenza mostrerà l'arrivo della nave dei Tantarus ad Alexandria.



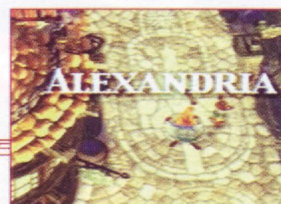
Kalò è in vena di scherzi, ma essere colpiti da un Tritamago fa comunque male!







Una citta' enorme

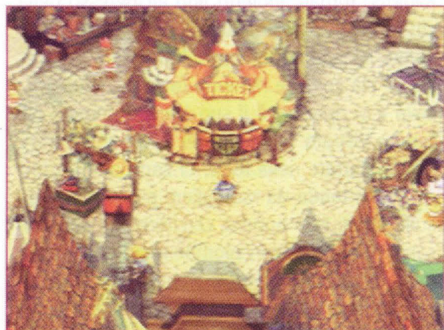




Vi troverete nei panni di un maghetto impacciato appena arrivato in città. Si tratta di una città molto grande per un essere così piccolo, quindi è un po' disorientato, ed è così occupato a guardarsi intorno che continua a sbattere contro la gente! Una ragazzina lo investe... evidentemente tutti vanno di fretta, oggi. Nello scontro vi è caduto un biglietto, ma prima che possiate chiedervi a cosa serviva vi verrà sottratto dalla ragazzina, che poi fuggirà via. Non importa, troverete comunque qualcuno che ve lo dirà. Giratevi e tornate da dove siete venuti. Vi troverete in un'area aperta con una statua nel centro. Datevi un'occhiata intorno. Qualcuno deve aver dimenticato le proprie carte da gioco. C'è una carta Zombie, una carta Sahagin e una Lizard Man! Tornate nel vicolo ed entrate nella casa sulla destra. Parlate con la vecchina. C'è una vagonata di cose da raccogliere in questa stanza e probabilmente lei non se ne accorgerà neppure. Nei due angoli della parete con la scala ci sono 9 Guil e una pozione. Salite sulla scala e date un'occhiata in giro per trovare una carta Phang. Abbandonate la casa e andate in strada. C'è una pozione sulla sinistra. Passate sotto l'arco. Vedrete un gruppo di nobili muoversi con la loro scorta. Entrate nella caverna dove troverete una pozione nell'angolo in basso a destra, una carta Flan in quello a sinistra e 27 Guil nella piccola alcova sulla sinistra. Le scale sono rotte, per cui uscite fuori e parlate con Hippo. Date un'occhiata all'erba vicino a lui per trovare una carta Goblin.



Truffato!

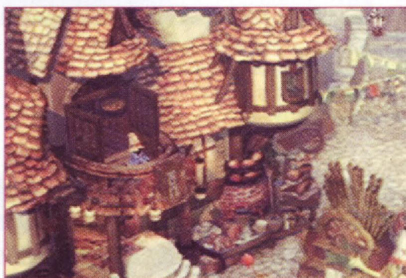

Dopo aver fatto di tutto per accaparrarsi un biglietto, il povero Vivi si accorge che è falso. Roba da piangere.

Continuate a camminare verso sinistra fino a raggiungere Mick che si trova all'ingresso. Leggete il cartello dall'altro lato della strada relativo al negozio di Doug. Andateci, visto che ci sono 38 Guil da raccogliere in un angolo. Continuate a esplorare la zona fino ad arrivare alla biglietteria dove ritroverete Hippo, che si è accorto di aver perso tre carte preziose. Parlate al bigliettaio che vi dirà quale spettacolo verrà messo in scena in giornata. Continuate a tempestarlo di domande sulla rappresentazione, quindi passate a chiedergli di Alexandria. Vi rivelerà che ultimamente la Regina Brahne si sta comportando in modo strano e che sua figlia, la principessa Carnet, è la più bella ragazza del reame. Terminato il dialogo ricordatevi di far timbrare il vostro biglietto.



Ehm... quale biglietto? Già... quello in vostro possesso risulterà falso. Per consolarvi, il bigliettaio vi consegnerà altre tre carte - una Goblin, una Phang e una Skelton. Vi suggerirà poi di andare da Jack della Traversa per farvi insegnare come giocare a carte. Fatevi un giro nei dintorni perché ci sono diversi oggetti da recuperare. C'è una Piuma Fenix vicino alla porta e una statua dei Tre Eroici Cavalieri di Plutò sulla destra. C'è anche una dose di Etere all'interno dell'Officina e un avviso per aspiranti cavalieri Plutò nell'Armeria. Non c'è niente nella Locanda, ma vale la pena salire al piano di sopra per godersi la veduta dal balcone. Ci sono alcune ragazzine che stanno giocando al salto della corda. Forse potrebbero farvi giocare con loro se glielo chiederete gentilmente (date un'occhiata al box "Salta che ti passa" per le regole di questo mini-gioco).



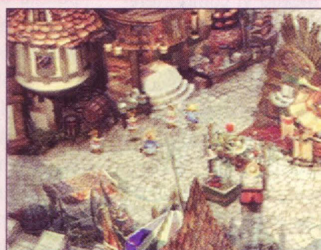

Potete acquistare diversi oggetti nell'Officina, ma non c'è nulla che vi serva per ora.



Potete godervi una splendida veduta da qui. Ci sono così tante cose da fare e da vedere che non si sa da quale parte cominciare...

salta che ti passa

Questo è il primo dei tanti sottogiochi a cui potrete prendere parte. Parlate alla ragazzina al centro. Vi chiederà se volete giocare. A seconda di come vi comporterete potrete ricevere diversi oggetti interessanti. Usate il tasto X per far saltare Vivi. Il trucco sta nel premere X non appena Vivi tocca terra, in questo modo non avrà problemi a saltare la corda. Dopo 20 salti riceverete un premio e le cose cominceranno a farsi più complicate perché la corda girerà più velocemente. Dopo altri 50 salti riceverete la carta Cactuar. La velocità aumenterà ulteriormente e se riuscirete a eseguire 100 salti di fila riceverete la carta Genji. Se poi sarete talmente bravi da raggiungere quota 200, verrete premiati con la carta Alexandrian!



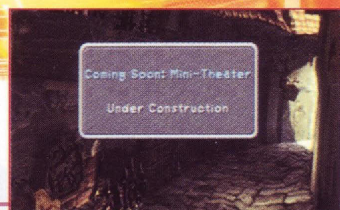






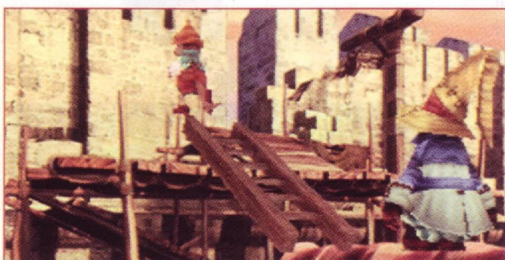






A spasso sui tetti

Dopo esservi divertiti un po', è tempo di trovare Jack della Traversa. Andate giù per il vicolo vicino alle tre ragazzine e incontrerete un Topolino che vi parlerà. Accettate la proposta di diventare suo schiavetto se ci tenete ad assistere allo spettacolo. Si tratta di fargli da palo e di avvertirlo quando la zona è libera affinché possa compiere un piccolo furto utilizzando una scala. A un certo punto nel vicolo arriverà qualcuno. Potrebbe trattarsi di Jack della Traversa. Appena cercherete di parlargli, però, comincerà a correre! Inseguitelo! Una volta che lo avrete perso, tornate dal Topolino. Nel vicolo passerà un'altra persona e stavolta si tratta di Jack, che vi insegnerà le regole del gioco di carte. Ascoltate attentamente ciò che ha da dirvi e alla fine della lezione vi darà la possibilità di sfidarlo. Fate attenzione e accettate solo se sapete cosa fare, altrimenti correrete il rischio di perdere delle carte davvero belle. Tornate indietro nel vicolo e andate dal Topolino, ma non seguitelo ancora sulla torre. Leggete il cartello sul muro che riguarda il salto della fune, quindi entrate nella casa vicino alla torre. Troverete del Collirio nell'angolo. Ilia non vi lascerà passare, perciò uscite fuori. Come scenderete nell'acqua, Ilia se ne andrà. Non vale la pena tornare indietro, dopotutto ci sono solo 3 Guil al piano di sopra. Parlate ai due uomini, anche se la conversazione avrà lo stesso effetto di un sonnifero! Il piccolo Tommino Micino ha perso il suo gattino, Mittens. Tornate indietro fino all'ingresso della città (quello con la statua nel mezzo) e ci troverete un gattino marrone. Indovinate un po' chi è? Ma certo, è Mittens! Tommino vi ringrazierà e si riprenderà il suo micio. Ritornate alla torre e visitate Tommino per ricevere la carta Bomb. Entrate nella torre. Ci sono una pozione e una tenda da raccogliere prima di salire sulla scala. Non appena cercherete di arrampicarvi, Kupò e Mogun piomberanno dall'alto in una scenetta davvero esilarante. Apparirà anche Stilskin, il quale vi dirà che sta per affrontare un viaggio. Parlate a Kupò della Mogunet e accettate di consegnare la sua lettera. Salvate la partita, poi salite sulla scala fino ai tetti. Usate i bastoni per superare le parti vuote. Il Topolino sceglierà un certo percorso, ma ce ne sono diversi che potrete seguire. Esplorate ogni passerella per raccogliere tutto il denaro. Finalmente il Topolino si presenterà: il suo nome è Puck. A questo punto anche il maghetto dirà di chiamarsi Vivi (nome che potrete confermare o cambiare, come al solito). Arrampicatevi sulle mura del castello e tenetevi pronti per uno spettacolo pirotecnico senza precedenti!



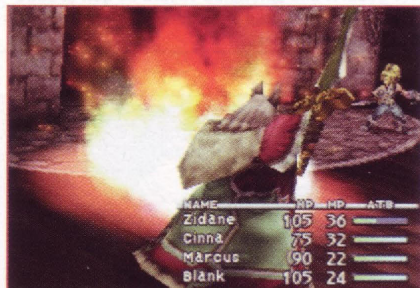
In qualche maniera, il topo Puck convince Vivi a essere il suo schiavo. Poveretto!



Ecco a voi Jack della Traversa. Malgrado la sua fama di presunto criminale, si comporterà bene con voi e vi insegnerà come giocare a carte.

Dov'e' la principessa?





È tempo di rapire la principessa. Il vostro primo compito sarà intrattenere il pubblico in modo che non si accorga del trambusto che succederà di lì a poco. Una battaglia con alcuni eccellenti effetti speciali dovrebbe fare al caso vostro. Usate il comando SFX un paio di volte e dovreste impressionare la platea. Fatto questo, attaccate Kalò e i suoi due compari e preparatevi a una battaglia vera e propria. Questo piccolo show richiederà di premere il D-pad e i quattro tasti principali per eseguire dei colpi con la spada, parare, abbassarvi e saltare. Premete i tasti corrispondenti mano a mano che appariranno sullo schermo. Alla fine potrete ripetere il tutto dall'inizio finché volete. Meglio vi comporterete e più soldi riceverete. Per sapere come vi state comportando basterà guardare la reazione del pubblico.

Finito questo diversivo, equipaggiate Gidan con il Tritamago attraverso il menu Equip, per apprendere le Abilità Detect (Scoprire) e Flee (Fuga). Andate nella schermata con le abilità e mettete le gemme magiche negli spazi Protect Girls (Proteggere le ragazze) e Flee Guil (Rubare Guil). Dovrete fare attenzione perché i soldati di Alexandria stanno pattugliando il castello. Appena correrete su per le scale vi scontrerete con una ragazza con un cappuccio in testa. Dopo averla guardata in faccia e prima che possa dire qualcosa, la ragazza fuggirà via e Gidan riconoscerà in lei la principessa Garnet! Chi diavolo sono quei tizi che arrivano? Sembrerebbero dei buffoni di corte, ma in realtà si tratta di veri e propri combina guai. Forse è meglio non fidarsi di loro! Dopo aver raccontato alla regina della piccola scappatella delle principessa, il Capitano Steiner e il Generale Beatrix vengono inviati a cercarla. A questo punto assumerete il controllo di Steiner, il capitano dei Cavalieri di Plutò. Seguite i cavalieri nel posto di guardia, quindi esaminate il registro sul muro. Parlate con Bruschen prima di andarvene. Leggete la lettera con lui, salvate la partita e prendete la Coda Fenix nell'angolo della stanza. Ora dovete scoprire dove è finita la principessa. Salite le scale e chiedetelo alle guardie, poi andate a parlare con la regina che vi consegnerà un vestito di seta. Uscite nel corridoio principale, esaminate le stanze di lato ed entrate nella cucina. Nessuno degli interrogati sembra sapere dove si trova la principessa. Dopo aver girato in lungo e in largo il castello, vi imbatterete in una scala a chiocciola non praticabile fino in cima, ma in compenso vedrete la principessa attaccata da un losco figuro.

La fuga da Alexandria

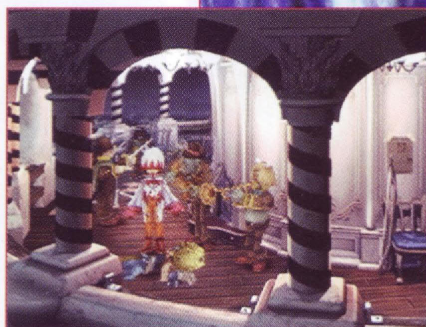
Vi ritroverete a bordo dello Scenalante Primavista (la nave volante). Inseguite la principessa all'interno del mezzo. Verrete ostacolati da Ruby, che sembra non gradire molto la presenza di Gidan. Una volta che avrete raggiunto la principessa, apprenderete da lei che vuole essere rapita. Prima che possiate capire il perché di quella richiesta, arriverà il Capitano. Avete bisogno di un piano. Fortunatamente Er Cina ha pensato a tutto.
Steiner si trova proprio dietro di voi, ma non preoccupatevi. La botola segreta conduce nella sala macchine. Girate la manopola della valvola sul generatore verso sinistra e quindi verso destra. Ogni volta le vibrazioni faranno apparire una cassa del tesoro. Scendete gli scalini e prendete



Sembra che Vivi sia contento di essersi imbattuto in Puck. Dovete ammettere che in fondo è un grande.



la Coda Fenix e la Piuma Fenix, poi entrate nella stanza seguente.
Non si sa come, Steiner è riuscito a trovare una scorciatoia e sarete costretti a battervi. Prima di attaccarlo usate l'abilità Detect di Gidan per vedere cosa ha addosso Steiner. Rubategli il vestito di seta e l'Elmetto di Cuoio e continuate ad attaccarlo. Steiner tenterà la carta della disperazione utilizzando una delle sue



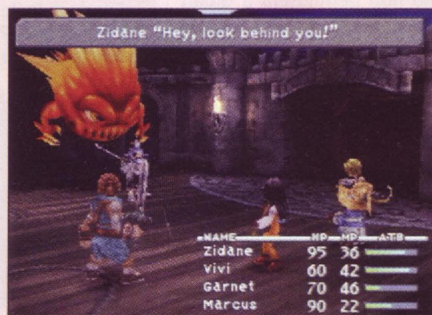
mosse Sword Art. Incredibilmente, tutto ciò che riesce a fare è liberare gli Scaraburi che

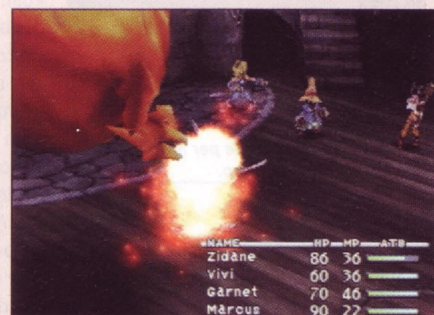


L'attacco magico di Steiner è davvero impressionante, ma già sapete che si rivelerà un fiasco...

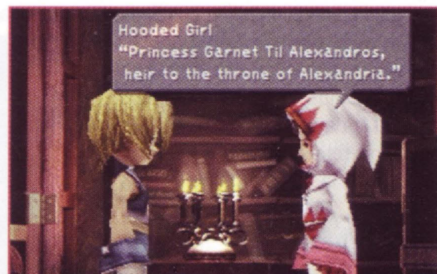
Dietro di te!!!

Sconfiggere Steiner è il minore dei vostri problemi. Quella bomba sembra decisamente cattiva e in più diventa più grande di secondo in secondo! Continuate comunque ad attaccare Steiner. Dovrete sconfiggerlo oppure convincerlo a smetterla di fare l'idiota. Se solo potesse vedere cosa sta arrivando alle sue spalle! Purtroppo è inutile: anche se lo farà, sarà comunque troppo tardi. In qualche modo la Primavista riesce a rimanere in volo, pur essendo seriamente danneggiata. Però, dopo aver superato le mura cittadine, va a schiantarsi con una spettacolare esplosione nella foresta che circonda Alexandria. La regina sta sicuramente tramando qualcosa, e state certi che non è niente di rassicurante!





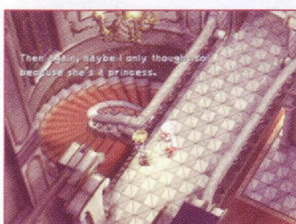
Blank conservava come sua ultima risorsa. È tempo di volare! Beh, vi accorgerete che forse i Tantarus non sono poi così male come attori, meglio sicuramente di molte stelle acclamate. Il pubblico è in visibilio, ma questo non vi aiuterà, perché Vivi sta per rovinare tutto. I cavalieri Plutò lo inseguono per il palco mettendogli paura a tal punto da costringerlo a usare la magia del fuoco. Così l'identità della ragazza incappucciata viene rivelata: ora sì che avrete dei problemi! Concentrate i vostri attacchi su Steiner. Steiner alzerà presto bandiera bianca e le guardie fuggiranno via. Ora dovrete superare le difese del castello.



La Foresta del Male

La principessa, Steiner e Vivi mancano all'appello. Devono essere stati sbalzati fuori dalla nave a causa del violento impatto, il che significa che possono essere ovunque. Bene! Parlate con Mosco il Moguri per saperne di più sugli ETR. Garnet è nei guai, quindi è meglio correre a cercarla. Prendete la Coda Fenix dietro il Conduttore e date un'occhiata al vostro equipaggiamento: dovete indossare il vestito di seta. Anche se non ha nessuna Abilità da fornirvi, vi darà maggiore protezione e potrete sempre imparare l'Abilità Protect Girls più tardi. Salvate la partita con Mosco, quindi avventuratevi attraverso il tronco cavo dentro la Foresta del Male.

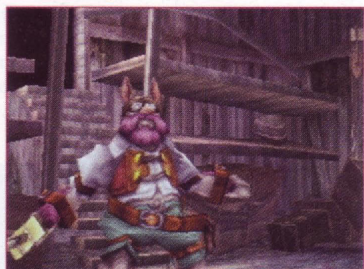






Lungo il cammino incontrerete Fang e Goblin. Date uno sguardo alla sezione dei nemici per scoprire quali oggetti potete rubargli. Il vostro Tritamago li ridurrà in pezzettini con un solo colpo, quindi non fatevi prendere dal panico. Rimanete in quest'area per quattro o cinque battaglie. Una volta che vi sarete abituati ai comandi e alla locazione degli oggetti, procedete oltre.

Nell'area seguente incontrerete i tre personaggi dispersi. Vivi è steso a terra, impietrito dal terrore, mentre Steiner è rivolto verso una creatura bizzarra che ha preso in ostaggio Garnet.



Kalò non perde occasione per mettere alla prova le capacità di Gidan.

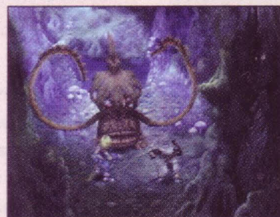
Sebbene la principessa sia nei guai, Kalò non permetterà a Gidan di correre in suo aiuto. Cosa fare? Tanto per cominciare rubate qualche oggetto (come i guanti di bronzo) dalla cassa. Uscite verso la scala e potrete assistere a tre ETR che coinvolgono Steiner, Ruby ed Er Cina. Scendete le scale e prendete la Fascia dalla cassa. Parlate a Blank e scoprirete che il piccolo Vivi si sta riprendendo, quindi forse sarebbe il caso di andare a trovarlo. Raccogliete la dose di Etere dalla cassa nella stanza del maghetto e i Guil dal suo letto. Gidan inizierà a pensare alla principessa. Non può lasciarla nei guai senza muovere un dito! Blank suggerisce di parlare nuovamente al comandante. Raccogliete la dose di Etere dalla cassa vicino alla porta ed esaminate la stanza in fondo alle scale per trovare un elmo di gomma. Entrate nella sala degli incontri: troverete una pozione. Kalò vi sfiderà a duello, quindi uscite ed equipaggiatevi a dovere. Il comandante possiede una Megapozione e una Iron Sword. Sarà difficile rubargliela, ma comunque continuate ad attaccarlo finché non si stancherà. Entrate nella porta in fondo allo schermo e raccogliete il Cappello di Cuoio. È tempo di formare il vostro gruppo. Andate a parlare con Steiner e convincetelo a unirsi a voi. Raccogliete la dose di Etere dalla sua stanza, quindi andate verso quella di Vivi.



Infernaupatia

All'inizio dello scontro, raggi di luce blu accecante fuoriusciranno dal corpo di Gidan. Si tratta dell'abilità Infernaupatia (Trance) e apparirà ogni qual volta la barra apposita del personaggio sarà piena. L'Infernaupatia di Gidan gli consente di usare l'abilità Dyne. Ci sono diversi tipi di attacchi per ogni set di spade che raccoglierete. Dal momento che avete due set di spade, saranno disponibili due mosse. Sfortunatamente, la Tidal Flame colpirà anche la principessa così come la Prios Cage, quindi dovrete ripiegare sulla High Energy. Dovreste essere in grado di usare questa mossa due volte prima che Gidan ritorni alla normalità. Tenete d'occhio lo stato di salute di Garnet. Se scende al di sotto di 40HP, fatele lanciare una pozione da Steiner. Il mostro (Prison Cage) si ritirerà portando con sé la principessa. Al suo ritorno catturerà Vivi e dovrete battervi di nuovo. Stavolta però sarà anche l'ultima! Tenete sempre sotto controllo l'energia di Vivi e rubate la Broadsword e la Fascia di Pelle dal Prison Cage, dopodiché attaccatelo con tutte le vostre forze. Prima di morire lascerà andare il maghetto e una volta morto libererà un gas che addormenterà Vivi e Steiner.



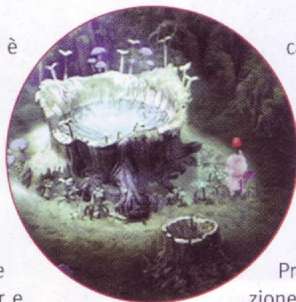








Salvate la principessa!



Ora che il vostro gruppo è al completo, dovete equipaggiarlo al meglio. Date i Guanti di Bronzo a Steiner e la Fascia e il Vestito di Seta a Vivi che potrà usare l'incantesimo Tuono (Thunder). Andate nella schermata delle abilità e attivate tutte quelle di Steiner e Gidan. Se tornate nella stanza di Vivi potrete riposarvi prima di uscire. Salutate Kalò (si trova nella sala controlli) e uscite fuori. Blank vi donerà il Siero di Blank e un appunto di Kalò prima che andiate via. Er Cina vi aspetterà all'esterno. Potreste comprare un paio di Antidoti e Colliri da lui. Salvate il gioco con Mosco che vi consegnerà una lettera. È da parte di Ruby. Lei sta bene, ma chi è l'estraneo con cui sta parlando? Bah, probabilmente sta sognando di nuovo. Sapete già quali nemici vi aspettano nella foresta, per cui non dovreste avere brutte sorprese. Ci sono un paio di ETR lungo il cammino che vi mostreranno come procedono le cose nel luogo dell'incidente.

Quando raggiungete la collinetta erbosa girate a sinistra e date un'occhiata alla cascata.

Proseguite in questa direzione fino ad arrivare a una sorgente la cui acqua vi restituirà HP, dunque bevetene qualche lungo sorso. Monty è nascosto nel tronco d'albero. Dategli la lettera di Kupò. Lui ne ha appena ricevuta un'altra da Stiltskin. Leggetele entrambe e salvate la partita. Monty vi dirà di aver visto la principessa appena prima del vostro arrivo. Forse potete ancora farcela! Nelle prossime aree incontrerete un nuovo nemico, il Celedendro. Controllate la sezione con i nemici per conoscere le sue statistiche e preparatevi al benvenuto!



Uno dei primi nemici che incontrerete sarà questo Goblin. Lo eliminerete senza problemi.



BOSS: Celedendro



HP: 1200
AP GUADAGNATI: 5
OGGETTI: Elmo di Hayan, Collirio
OGGETTI DA RUBARE: Coda Fenix
ATTACCHI: Polline (Oscurità), Fulmine, Tentacolo Destro

L'attacco Polline di questo boss farà cadere l'oscurità su tutto il gruppo, per cui la maggior parte degli attacchi fisici andrà a vuoto. Contrattaccate con il collirio. Il boss possiede un oggetto che vale la pena rubare, l'Elmo di Hayan. Prendetelo e attaccate questo mostro con tutte le vostre forze. L'attacco Tentacolo causerà 25 HP di danno. Il Fulmine invece provocherà danni per 30 HP a Gidan e a Vivi, mentre Steiner subirà il doppio del danno perché indossa un'armatura. Colpite il boss con le magie Fire e Spada di Fuoco di Vivi e Steiner. Verso la fine della battaglia, farà la sua apparizione Blank per aiutarvi. Dopo un altro paio di colpi, anche questo mostro sarà solo un ricordo!

Fuga!

Dopo aver liberato la principessa, Gidan le offre il siero di Blank. Purtroppo, però, ci sono delle cattive notizie in arrivo. Orde di insetti stanno giungendo da ogni ingresso. Dovrete darvela a gambe. Prendete la Spada di Ferro da Blank e dategli la Broadsword e la Fascia. Date immediatamente a Steiner l'Elmo di Hayan e la Spada di Ferro, quindi andate nella schermata delle Abilità. Disattivate Antibody e attivate Bright Eyes e Level Up. Gli unici nemici che incontrerete da adesso in poi sono i Ragni delle Piante. Potete combattere tutti quelli che volete, oppure scappare via se ne avete abbastanza.









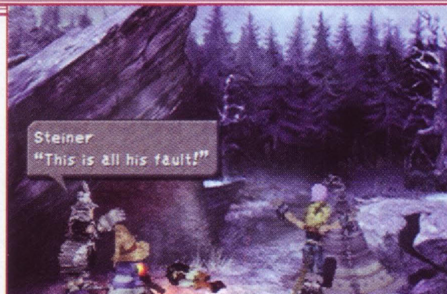




Cieli azzurri in vista

Blank e il resto dei Tantarus si sono persi nella foresta pietrificata. Non c'è niente che possiate fare per loro, quindi procedete oltre. La mattina, Monty uscirà dalla foresta. In un ETR vi farà ascoltare Mogutarò mentre spiega alcune regole del gioco. Leggete tutto prima di uscire. Monty vi consegnerà un Moguflauto che potrete usare per richiamare un Moguri dalla schermata con il Mappamondo (basterà premere □). In questo modo potrete usare una Tenda o salvare la partita. Non chiamateli però senza una precisa ragione, perché tendono a innervosirsi facilmente.

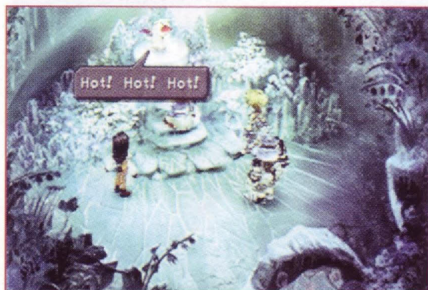
A questo punto dovreste equipaggiare Garnet con la Fascia, il Cappello di Cuoio e il Vestito di Seta. Se non ne avete da parte, prendeteli da Vivi (Fascia) e Gidan (Vestito di Seta) visto che loro non possono imparare niente da questi oggetti. Dovrete dirigervi verso la Grotta di Ghiaccio, ma non potrete uscirne fuori prima di un lungo periodo, quindi dedicatevi a un po' di esplorazione. I Mu e Pythons abitano quest'area, però non vi faranno del male e non hanno alcun oggetto utile. Per quale motivo allora continuano a infastidirvi? Seguite la vallata verso ovest fino a raggiungere un arco. Si tratta della porta che divide Alexandria da Burmesia. Si chiama Arco di Melda. La gente all'interno non aprirà il cancello per voi, ma potrete acquistare alcune pozioni. Esaminate le casse dietro il recinto prima di andarvene e tornate



indietro attraverso la vallata fino alla Grotta di Ghiaccio. C'è una cassa nella prima stanza. premete X di fronte allo scalino per raggiungerla. Trattandosi di una caverna ghiacciata, i nemici al suo interno temono in maniera particolare gli attacchi basati sul fuoco. La Spada di Fuoco di Steiner o la magia Fire di Vivi costituiscono delle armi micidiali. I Folletti di Grotta possono addormentarvi con il loro Sleeping Juice. Per svegliare i personaggi addormentati dovete attaccarli, dopodiché concentratevi sui nemici. Entrate nella seconda area ed esaminate la zona in cima alle scale sulla destra. Sembra ci sia qualcosa dietro il ghiaccio. Vivi dovrebbe essere in grado di romperlo per raccogliere l'Etere. Andate verso gli scalini al centro della stanza. C'è un sentiero nascosto appena sulla destra degli scalini che vi condurrà a una cassa sulla parte sinistra. Prendete la pozione ed entrate nella stanza seguente. Seguite il percorso di sinistra fino a che non apparirà il punto esclamativo (!). Vivi può usare la sua magia per recuperare un Elisir. Scendete giù per la parte sinistra della grotta. Gidan può arrampicarsi sul tronco ghiacciato per prendere la pozione. Per raggiungere l'altra cassa fate sciogliere da Vivi il ghiaccio intorno alla base del tronco e raccogliete un altro Tritamago. Proseguite in alto verso la prossima caverna. C'è una cassa alla vostra destra. Seguite il sentiero a sinistra e chiedete a Vivi di passare attraverso il muro. C'è una Fascia di Pelle in fondo al percorso. Datela a Gidan in modo che possa imparare Beast Killer. Assicuratevi di equipaggiarla nel menu delle Abilità se volete che Gidan la usi. Se già non ne ha una, date a Vivi la Fascia presa da Gidan, quindi procedete verso la prossima caverna. Se seguirete il sentiero di sinistra, arriverete a un altare di pietra su cui si trova un blocco di ghiaccio che sembra contenere qualcosa. Vivi scioglierà il ghiaccio per rivelare un Moguri che vi chiederà di consegnare una lettera a Gumo. Leggetene il contenuto ma non salvate ancora. Uscite fuori e dirigetevi nell'area seguente. A questo punto accadrà qualcosa di strano... sentirete un suono misterioso che come per incanto addormenterà il gruppo. Sarà meglio salvare prima di procedere oltre! Visitate la grotta di Mois. Indossate il Vestito di Seta, curatevi e salvate la partita. È tempo di scoprire cosa sta succedendo...



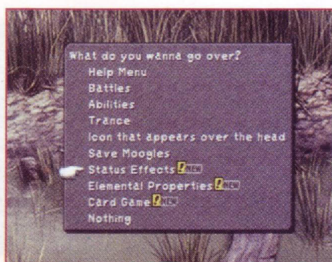
Il cancello è chiuso e sembra che quella gente non sia disposta ad aprirlo per noi.



La magia Fire di Vivi si rivelerà davvero utile nella Grotta di Ghiaccio.



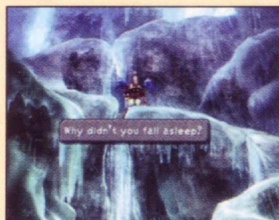




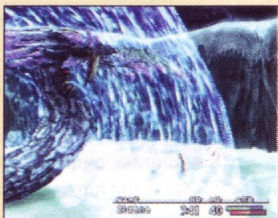




BOSS: Silyon e Walzer n 1







LIVELLO RACCOMANDATO: 7
BOSS: Walzer n°1
HP: 229
OGGETTI POSSEDUTI: Panacea, Vestito di Seta
ATTACCHI: Fire, Blizzard

Ignorate il Silyon per il momento e concentratevi su questo essere. Possiede solo due attacchi, entrambi abbastanza deboli. Rubate i suoi oggetti e speditelo all'altro mondo il prima possibile.

BOSS: Silyon
HP: 472
AP GUADAGNATI: 5
OGGETTI: Daga di Mithril, Etere
OGGETTI DA RUBARE: Coda Fenix, Megapozione
ATTACCHI: Wing, Tsunami, Blizzard, Blizzara

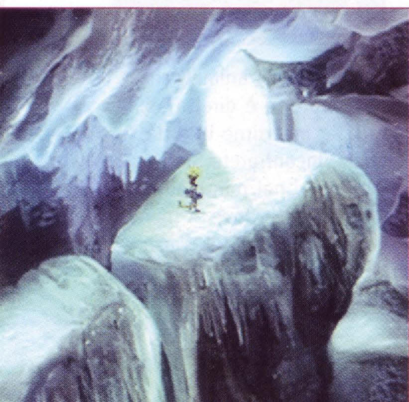
Dopo aver ucciso Walzer n°1 passate a Silyon e attaccatelo solo dopo avergli rubato tutto il possibile. Ci sono tre differenti stadi per questo boss. Se andrete in Trance non riuscirete a vederli perché il Tidal Flame lo spazzerà via in un colpo solo. Nello stage 1 la gemma brillerà di blu. Il Silyon userà gli attacchi Blizzard e Wing. Nello stage 2 la gemma brillerà di rosso. Il Silyon userà il potente attacco Tsunami e Blizzara. Nello stage 3 la gemma brillerà di giallo e basterà un solo attacco per mettere fine allo scontro.

Sotto-missioni

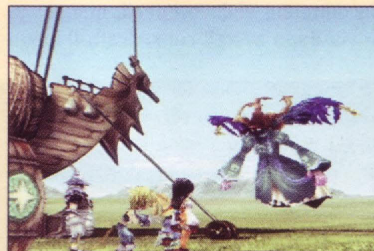
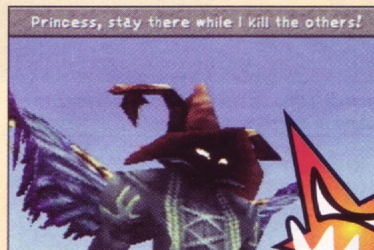
Dopo la battaglia, Gidan si assicurerà delle condizioni dei suoi compagni. Dopo, dategli la Daga di Mithril. Equipaggiatelo anche con la Maglia di Pelle in modo che possa finire di apprendere l'Abilità Protect Girls. Tornate indietro nell'area del boss e salite sul pendio. Vi ritroverete nell'Altopiano Norci, finalmente libero da quella maledetta nebbia, ma purtroppo non dai mostri. Quest'area è la casa dei Ragni delle Caverne e dei Pythons. Assicuratevi di rubargli alcune gemme grezze, perché ne avrete bisogno per l'inizio della vostra prima sotto-missione. Una volta che ne avrete ottenute alcune, andate nella foresta vicino all'ingresso della Grotta di Ghiaccio. Continuate a combattere in questa foresta finché la musica cambierà in una melodia più allegra. Conoscerete un nuovo personaggio di nome Muu che vi chiederà delle gemme grezze. In cambio riceverete 10 AP! È



tempo di darsi un'occhiata in giro. Appena dietro la foresta si trova un cancello. Non potrete attraversarlo finché non avrete un lasciapassare. Comunque, per il momento non avete bisogno di recarvi lì. Andate a visitare la Montagna Osservatorio. Ci sono alcune casse fuori dalla casa nella quale vive un uomo di nome Molid. Questo tipo adora il caffè e accetterà di donarvi il suo raro modellino di aeronave in cambio di tre tipi, appunto, di caffè. Sempre nell'Altopiano Norci, per concludere, fate una visita al villaggio Dalì. Dopo esservi riposati, vi sveglierete scoprendo che tutti quanti se ne sono andati. C'è un libro nell'angolo, un antidoto e un gioco vicino allo specchio. In un ETR Vivi sembra avere dei problemi con la gente del posto: perché tutti hanno paura di lui? In un secondo ETR Daga (così si farà chiamare da ora in poi la principessa Garnet) cerca di mescolarsi alla gente. Uscite fuori per assistere al terzo ETR. Qualcosa di strano sta accadendo in città. I soldi e l'avidità fanno brutti scherzi alla gente e questo non è certo bello. Tornate dentro e parlate a Gumo per consegnargli la lettera. Leggetela e salvate



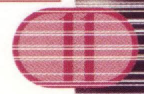

BOSS: Walzer n 2



BOSS: Walzer n°2
HP: 900
AP GUADAGNATI: 5
OGGETTI: Busto Ferrato, Cappello Merlino
OGGETTI DA RUBARE: Etere
ATTACCHI: Teleport, Fire, Thunder, Blizzard, Fira

Se vi siete equipaggiati per tempo non dovreste avere brutte sorprese. Uccidere Walzer n°2 è abbastanza semplice, prima però assicuratevi di rubargli il Cappello Merlino e il Busto Ferrato. Fatto ciò, usate Daga per curare gli altri membri del gruppo, mettete Vivi in difesa e lasciate agli altri il compito di attaccare. Qualsiasi cosa facciate, non lanciate magie, altrimenti il boss contrattaccherà con Fira sull'intero gruppo!



La sparizione di Vivi

È piacevole avere un po' di tempo per esplorare i dintorni. Forse sarebbe ora di spendere il denaro fin qui guadagnato. Andate nel negozio di fronte alla locanda. Potete sfidare la proprietaria Eve a una partita a carte per prendervi dei nuovi esemplari davvero interessanti, cioè uno Zuu e uno Yeti, dopodiché date un'occhiata alla merce in vendita e acquistate un'altra Fascia di Pelle e dei Cappelli con la Piuma. Equipaggiate Gidan con uno di questi ultimi, così potrà imparare le Abilità Bright Eyes e Add Status (ricordatevi di attivarle). Add Status permetterà a Gidan di lanciare lo Stato della sua arma (Tritamago - Mutismo) sul nemico.

Ci sono moltissime cose da fare in questo villaggio. Potete guardare attraverso la finestra della locanda per controllare se qualcuno è tornato. Dalla parte opposta si trova la casa del sindaco. Andate verso il mulino dove incontrerete Vivi. Parlategli, quindi andate via dopo avergli comunicato il luogo in cui incontrarvi. Il mulino ha una porta chiusa e una botola controllata da una guardia. La porta può essere aperta solo con la chiave del sindaco. Per il momento raccogliete la Stellazio Aries sul fondo della stanza e salite la scala. Ci sono delle casse qui, ma non c'è verso di raggiungerle finché quei tronchi non smetteranno di girare. Uscite fuori e parlate alla ragazzina vicino al pozzo. Cosa ci fa un Chocobo in fondo al pozzo? Seguiranno un paio di ETR, uno dei quali coinvolgerà Daga e l'altro il gestore della locanda. Tornate indietro al negozio e riportate Daga alla locanda, poi aspettate l'arrivo di Vivi. Quest'ultimo però non si fa vedere, il che lascia presagire che gli sia successo qualcosa. L'ultima volta che l'avevate incontrato era vicino al mulino. Il primo posto dove andare a controllare è quello! Entrate nel mulino e chiedete alle persone all'interno se l'hanno visto. Ora la botola non è più sorvegliata, per cui potete scendere. Vivi è laggiù, prigioniero sottoterra. Ci sono parecchie casse da aprire, dunque esplorate ogni stanza prima di procedere. Vivi è rinchiuso in un barile. Tiratelo fuori e provvedete ad armare tutti i membri del gruppo. Assicuratevi che tutti abbiano una Fascia di Pelle. Se Gidan ha imparato la sua mossa Detect, dategli la Daga di Mithril, altrimenti conservate pure il Tritamago. Entrate nella porta in cima. C'è una macchina aspira-nebbia qui, insieme a tre casse e a nuovi nemici da affrontare: Fantasmi. Tornate nella stanza principale e seguite il sentiero vicino al motore della nebbia. Eliminate i Vices prima che possano rubarvi degli oggetti, ma vi accorgerete che sta arrivando qualcuno, per cui... svelti, nascondetevi nel macchinario! A questo punto l'attenzione si sposta su Steiner. Parlate a Molid finché non se ne va. Seguitelo giù per le scale e dentro alla capanna. Dopo aver ottenuto le informazioni che vi interessano sul Cargoship, potete andarvene. Armate Steiner di tutto punto perché di lì a poco dovrà scontrarsi con il Walzer n°2!



Eve ha le sue teorie sul gioco delle carte. Risulta abbastanza noiosa...

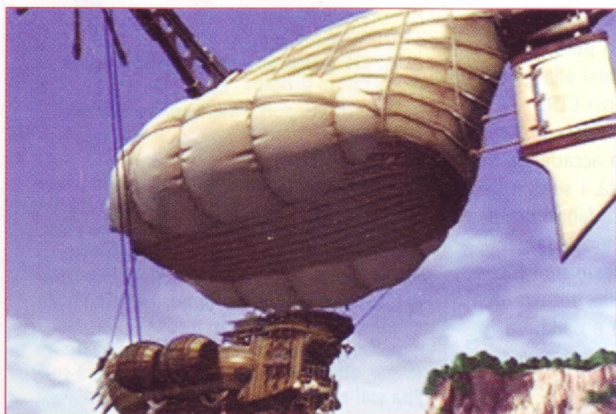


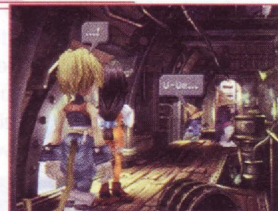
Il sindaco di Dalì è un tipo davvero scortese. Ricordatevi di dargli una lezione!



Il comportamento di Steiner lo fa sembrare un perfetto idiota.

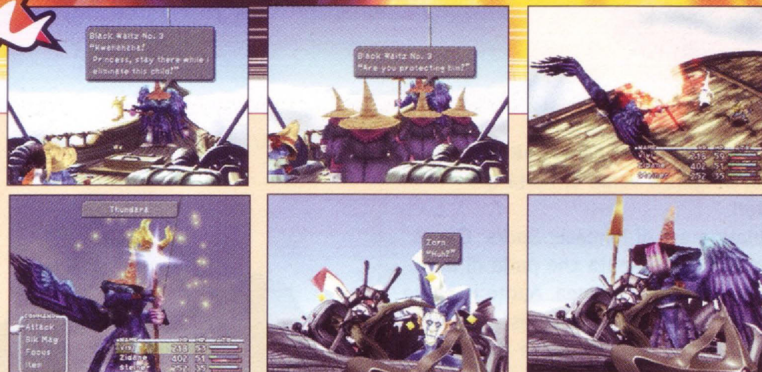
Si salpa per Lindblum!





Dopo aver sconfitto Walzer n°2 è tempo di prendersi un po' di meritato riposo. Tornate alla locanda e salvate i vostri progressi. Non c'è altro da visitare in questo villaggio, per cui dirigetevi verso il Cargoship prima che se ne vada senza di voi. All'interno troverete degli strani pupazzi animati che però non possono parlare... A cosa serviranno? L'aeronave è diretta ad Alexandria, dunque vi toccherà trovare un modo per invertirne la rotta. Andate in fondo alla passerella e salite sulla scala. Incontrerete Steiner. Dopo aver chiacchierato con voi, deciderà di confinarvi nel ponte superiore. Benone, c'è un'ottima vista da lassù... e poi è il posto dove si trova il timone! Gidan cambia la rotta del Cargoship senza sapere che il Walzer n°3 lo sta osservando da vicino! Il massacro di maghi che segue a questa scena riempie Vivi di una rabbia incontrollabile.

BOSS: WALZER N 3

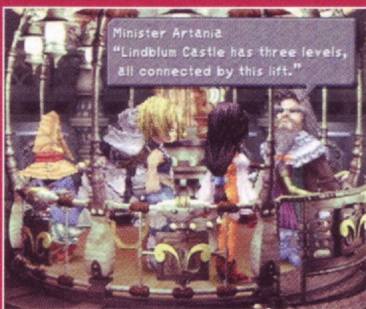


LIVELLO RACCOMANDATO: 9
BOSS: Walzer n°3
HP: 1000
AP GUADAGNATI: 0
OGGETTI POSSEDUTI: Cappello Merlino, Barda Magica, Excursion
OGGETTI DA RUBARE: Cappello Merlino, Barda Magica, Excursion
ATTACCHI: Thundara, Hit

Vivi è alquanto arrabbiato e di conseguenza finisce subito in Trance. Lanciate un doppio Fire e attaccate con Steiner per ridurre a metà l'energia del boss. A seguire, curate o difendete il gruppo con Vivi e Steiner e rubate i tre oggetti dal boss. L'attacco a cui prestare maggiore attenzione è Thundara, un attacco di livello 2 basato sul fulmine, in grado di colpire tutto il gruppo. Dopo aver rubato gli oggetti di cui sopra, continuate ad attaccare. Una volta che gli avrete inflitto un numero sufficiente di danni, il Walzer n°3 tornerà sulla sua nave, ma ciò non significa che i guai per i nostri eroi siano finiti, anzi...

È uno Scaraburi!

Salite le scale fino alla Sala Ospiti. Prendete la Glass Armlet e l'Etere dalle casse. Equipaggiate Steiner con i Guanti d'Argento e la Barda magica. Date a Gidan la Glass Armlet. Parlate a Mogki e dategli la lettera. Lui vi chiederà di consegnarne un'altra ad Atla. Salvate la partita e andate a parlare a Erin, che potrete trovare in fondo alle scale (fuori dalla sala degli ospiti). Tornate dove si è diretto il Ministro. Vi aspetta nell'ascensore e vi porterà a incontrare il granduca Cid. In effetti, il suo aspetto non è esattamente quello di un regnante, visto che è stato trasformato in uno Scaraburi! Cosa può fare un essere del genere contro un intero esercito di maghi? Esplorando la città, Gidan incontra una guerriera di Burmesia sua vecchia amica. Il suo nome è Freya, ma volendo è possibile darle il nome che preferite. Nel frattempo Daga parla della madre a Cid e scopre che è stato lui stesso a ordinare ai Tantarus di rapire la principessa perché era preoccupato per la sua incolumità. Cid rivela inoltre a Daga il vero motivo per cui è stato trasformato nella sua forma attuale.



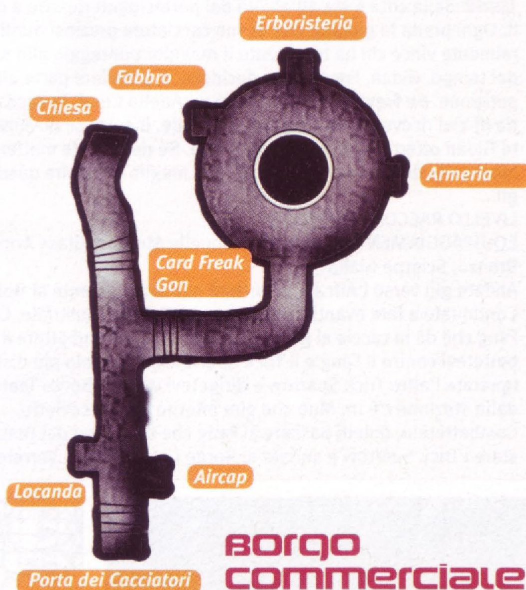
Relax

Borgo Teatrale



Avete un po' di tempo libero davanti a voi. Durante un ETR Mogutarò vi spiegherà il funzionamento delle officine. Ci sono due posti che vi vengono raccomandati a Lindblum: il Negozio del Fabbro e il Negozio Color Fortunes. Usate la mappa per trovare la casa di Card Freak Gon. C'è un uomo di nome Wimpy all'esterno che merita di essere sfidato per vincere la carta Ironite. Card Freak Gon non ha nessuna nuova carta.

Andate all'armeria e comprate un Tritamago, un Cappello Merlino e alcune Glass Armlet. Ora andate dagli erboristi. Purtroppo hanno finito i Semi di Kupò, ma già che ci siete acquistate alcuni Aghi Dorati. Ora potete andare all'officina del fabbro. Prendete i Guanti d'Argento che si trovano vicino a Torres. Andate di fronte al bancone e parlate a Wayne. Se avete seguito la guida per filo e per segno dovreste avere abbastanza soldi e oggetti per acquistare qualsiasi cosa. Anche se The Ogre è più potente, equipaggiatevi con The Butterfly per imparare le sue Abilità. Date a Gidan anche la Sciarpa Gialla. Andate verso la chiesa e sfidate il piccolo Yaup a carte. Per essere un bambino se la cava egregiamente. Perseverate e potrete mettere le mani sulle carte Wyerd, Bomb e Ironite. Salite sulla scala e raccogliete la Fascia di Pelle. È il



Borgo Commerciale

momento di esplorare l'area che circonda il castello. Dirigetevi verso la Porta dei Cacciatori.
Camminate a est di Pinnacle Rocks. C'è un cartello vicino all'entrata che parla di un fantasma avvistato nell'area. Aprite le casse e andatevene. Ci sono due foreste qui vicino, ed entrambe ospitano delle Bombe. Questi esseri possono causarvi seri danni, ma vale la pena affrontarli perché donano 178 EXP a ciascun membro del gruppo. C'è anche un Quiz a sorpresa a cui prendere parte. Continuate a combattere e prima o poi dovreste incapparci. Rispondete correttamente e riceverete 1000 Guil. Quando vi siete stancati, fate ritorno a Lindblum e dirigetevi verso la stazione degli Aircap. In un ETR Vivi riuscirà a prendere gli ultimi Semi di Kupò dall'erboristeria. La vecchia Margaret ha una carta Mimic, dunque sfidatela a carte. Una volta che avrete vinto, prendete un Aircap verso il borgo teatrale. Parlate a Marian e sfidatela per vincere la sua carta Mandragora, quindi giocate anche con la guardia accanto a lei.
Lasciate la stazione per assistere a un altro ETR con Steiner protagonista. Ci sono delle gemme grezze nella Casa dell'Artista e del denaro nei cespugli. Tutti in questo settore giocano a carte, ma nessuno di loro ha qualcosa per cui valga la pena di giocare.



Scendete le scale fino al covo dei Tantarus. Parlate con i ragazzi e appena se ne saranno andati, raccogliete il contenuto delle casse. Non dimenticatevi della Mini-Burmesia sul letto. Cosa? Un altro ETR? Ehi, sembra che il vecchio gruppo sia riuscito a uscire fuori dalla Foresta del Male! Scendete le scale e incontrerete alcune ragazzine impazzite in fila per vedere l'attore del momento, Rouel. Prendete un Aircap verso il Borgo Industriale. Qui troverete una Fascia di Pelle presso un lato della stazione. Raccogliete il Busto Bronzeo all'esterno del Caffè e indossatelo. Visitate la Casa della Macchina a Vapore. Ci sono una carta Mimic e un Cappello Merlino al piano di sopra.

Quando ritornerete alla Sala Ospiti, scoprirete che Daga se n'è andata. Deve essersi recata al piano di sopra per starsene un po' da sola... L'unico problema è che la guardia non vi lascerà usare l'ascensore. Andate sul balcone sotto la Sala Ospiti. Dovreste poter convincere la guardia che dorme a inseguirvi. Ora potrete usare l'ascensore per salire al piano di sopra. All'incrocio girate a sinistra e arrampicatevi in cima alla torre, dove troverete Daga. Parlatele per un po', quindi usate il telescopio per esaminare l'area. Quando vedrete un punto esclamativo (!), premete X per scoprire di cosa si tratta. Dopo aver visto tutti e sei i luoghi, tornate nella Sala Ospiti.

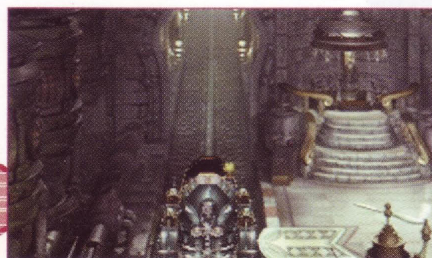
La sagra della caccia

La Sagra della Caccia è un evento che si svolge annualmente a Lindblum. Svariati animali vengono liberati nei tre borghi della città e sta all'abilità dei partecipanti riuscire a catturarli. Ogni preda fa guadagnare al suo cacciatore preziosi punti e naturalmente vince chi ha totalizzato il maggior punteggio allo scadere del tempo. Gidan, Freya e Vivi decidono di prendere parte alla competizione. Se Freya vincerà riceverà un Anello Coral. In caso di vittoria di Vivi riceverete una carta Scenalante, mentre se dovesse vincere Gidan otterrete in premio 5000 Guil. Se desiderate mettere le mani sulla discreta sommetta, fareste meglio a seguire questi consigli...
LIVELLO RACCOMANDATO: 13
EQUIPAGGIAMENTO: The Ogre, Cappello Merlino, Glass Armlet, Busto di Bronzo, Sciarpa Gialla
Andate giù verso l'Aircap. Vi porterà automaticamente al Borgo Teatrale. Continuate a fare avanti e indietro per il Borgo Industriale. Combattete il Fang che dà la caccia al gatto. Salite le scale e combattete il Muu. Ora battetevi contro il Fang e il Trick Sparrow nell'angolo più distante. Ignorate l'altro Trick Sparrow e dirigetevi verso il Borgo Teatrale. Fuori dalla stazione c'è un Muu che gira intorno a un vecchietto. Combattetelo, quindi passate al Fang che esce fuori dal teatro. Lasciate stare i Trick Sparrow e andate al Borgo Commerciale. Verrete attaccati

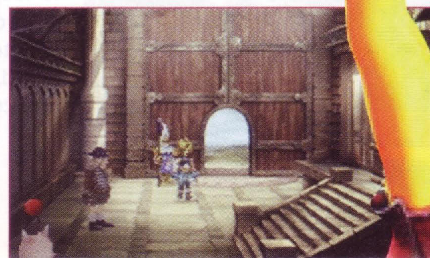




subito da un Trick Sparrow e dovrete necessariamente battervi. Appena passata la porta sulla destra, vi si parerà di fronte un Muu. Correte verso la sezione successiva e sfidate il Fang sulla sinistra. Salite verso l'area con la chiesa. Uccidete il Fang, quindi tornate nell'area precedente. Vedrete Vivi fuggire da un altro Fang. Uccidetelo e andate al negozio del fabbro. La creatura boss, Zahgnol, vi sta aspettando. Freya arriverà in tempo per darvi una mano. Dovrebbero essere necessari solo quattro colpi per uccidere il mostro. Attenzione alla sua mossa Heave. Se ucciderete il Zahgnol, avrete grosse probabilità di vincere la gara.







Cominciano le ostilita'!



Durante la cerimonia di presentazione arriverà un messaggero di Burmesia stremato dalla fatica! La guerra è cominciata. La città natale di Freya è stata attaccata dai Maghi Neri. Può essere opera solo della regina Brahne. Steiner, come al solito, si rifiuta di sentire commenti negativi sulla sua padrona. Povero stupido! Daga vuole provare a parlare con sua madre, ma Cid e Gidan sono preoccupati per la sua salvezza e non vogliono. Daga riesce a eludere la loro sorveglianza mettendo del sonnifero nel cibo, e poi si incammina con il fido Steiner verso Alexandria. Nel frattempo il resto del gruppo si risveglia, ma ormai Daga è troppo lontana per fermarla. Volenti o nolenti, dovrete raggiungere Burmesia. Equipaggiatevi al meglio che potete, quindi usate l'ascensore per raggiungere il piano terra. Prendete il treno per la Porta del Drago Marino. C'è una cassa qui che contiene la carta Wyerd. Saltate di nuovo sul treno e dirigetevi alla Porta del Drago Terrestre, dove troverete Moonte. Leggete la lettera di Stiltskin prima di andarvene. Congratulazioni! Avete fatto segnare il miglior punteggio nella storia della caccia! D'altronde, visto che Daga e Vivi se la davano a gambe per la maggior parte del tempo, non è una sorpresa assoluta. E poi, considerate i punti ottenuti grazie all'uccisione di Zahgnol! Stranamente, Freya non dice una parola. Che stia bollendo di rabbia per il successo di Gidan? O forse ha un debole per lui... Beh, lo scoprirete solo andando avanti!

La corsa per Burmesia



Questa Campana è caduta sui Moguri mentre si stavano sposando. Un Seme di Kupò risolverà ogni problema!

La vasta area che vedete davanti a voi è l'Altopiano Lunorus, casa dei Ladybug, Serpion, Hedgehog Pie e Vices. Nessuno di questi avversari dovrebbe causarvi dei problemi. I Serpion hanno una mossa velenosa, Poison Counter, ma finché disporrete di un antidoto potrete cavarvela egregiamente. Sulla destra di Lindblum si trova una grande foresta. Qui potrete prendere parte al secondo Quiz a sorpresa! Dirigetevi alla Porta Sud, dove si trovava in precedenza il gruppo dei Tantarus. Ripristinate la vostra energia alla fonte e raccogliete l'Etere. Ora andate a catturare il vostro Chocobo! Dirigetevi verso il Chocobosco, ma fate attenzione perché ci sono degli Ironite. Parlate a Mene dei Chocobo. Vi darà delle Erbe Gysahl e vi istruirà su come catturare uno di questi animali. Abbandonate la foresta e premete R1 per avere una veduta dall'alto del paesaggio. In questo modo sarà più facile vedere le tracce dei Chocobo. Mettetevi su una di queste piste ed equipaggiatevi con le erbe Gysahl. Una volta catturato il Chocobo, riportatelo nella foresta. Comprate altre erbe da Mene, quindi chiedetele del grande segreto. Sembra che lei non possa cavalcare un Chocobo, mentre voi sì. Giocate al gioco "Becca qui, Chocobo" finché non trovate la pietra con sopra le indicazioni. Questa pietra è una Chocografia. Lasciate la foresta e premete △. Controllate la Chocografia per cercare il punto indicato in essa. C'è un posto a sud dove il fiume incontra l'oceano. Portate il Chocobo in quest'area per fargli scavare un tesoro. L'ultimo posto da visitare prima di avventurarvi nella grotta è la Palude dei Qu, dove vive Mogutarò! Correte attraverso i canneti fino a raggiungere un'apertura e incontrerete una strana creatura. Non è il Capo Chef del castello di Alexandria? Sembra non prestarvi molta attenzione a voi, ma vi parlerà se catturerete una rana. Riportatela dal suo maestro. Lui vi chiederà di prendere Quina con voi per i vostri viaggi e voi accetterete. Tornate allo stagno delle rane e lasciate che Quina ne catturi alcune. Quina dispone di un'abilità chiamata Eat che le permette di fare un sol boccone dei nemici a corto di HP! Cavalcate il Chocobo fino alla Grotta di Ghizamaluk ed entrate dentro. Troverete diverse guardie di Burmesia uccise. Ma c'è un superstite! Avete bisogno della sua Campana:



usatela per passare oltre la porta. Eliminate i maghi che vi importunano lungo la strada e passate attraverso l'arco. Uccidete i prossimi due maghi per ricevere un'altra Campana, che può essere usata per aprire le grandi porte in cima alle scale. Che ci fa qui un Moguri? Sembra che Mogmi avrebbe dovuto celebrare le sue nozze qui, ma la Campana è caduta sopra il suo promesso sposo, intrappolandolo! Con i Semi di Kupò di Vivi la situazione dovrebbe tornare alla normalità. Prendete la Campana dalla cassa ed entrate nella porta a destra. Leggete la lettera di Moodon e salvate la partita. È possibile arrampicarsi sulle viti fino a un altopiano, ma non serve a nulla. Tornate indietro nella grotta. Appena ve ne andrete, Moguta vi consegnerà la Campana Sacra. C'è una scala che attraversa tutta la stanza. Percorretela e raccogliete il Cappello da Mago dove la scala incrocia il sentiero e datelo a Vivi. Tornate dalla guardia morta all'inizio della grotta ed esaminatene il corpo per prendere un'altra Campana. Ritornate nella stanza con le grandi porte e aprite quella sulla sinistra. Raccogliete l'Armatura di Bronzo. La Campana presa dalla guardia aprirà la porta sulla destra, ma non ne avrete bisogno perché avete seguito la rotta più breve. Usate la Campana Sacra per aprire la porta sulla sinistra della grossa Campana. Equipaggiate The Ogre e Headgear su tutti i membri del gruppo e preparatevi allo scontro...

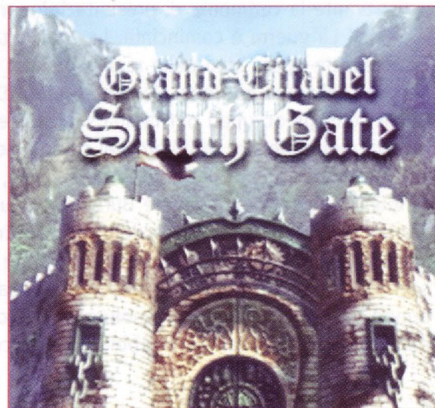


Attraversare il confine

I protagonisti della scena sono Daga e Steiner. Tutti sono alla ricerca della principessa, dunque è difficile oltrepassare il confine. Grazie a un colpo di genio della stessa Daga, i due riescono a ottenere il lasciapassare per Alexandria. C'è una Multiracchetta sulla sinistra non appena entrate dentro. Parlate alla creatura sulla sinistra, che dovrebbe star lì per aggiustare il cancello. Se combinerete qualche guaio, distrarrete l'attenzione da voi e potrete agire più indisturbati. Parlate all'ingegnere capo, quindi per liberarvene ditegli semplicemente di andare, dopodiché consolate il suo amico disoccupato. Finalmente la strada è libera. Prima di procedere nel vicolo, una guardia accorrerà per dare a Steiner un



lasciapassare. Non appena se ne va, potete andare nel vicolo e far uscire Daga. Esplorate l'area e parlate con Grimo. Ha una lettera che vi chiede di consegnare a Nazna. Salvate la partita e salite sul treno.



Dovrete usare le funicolari per fare avanti e indietro da Alexandria. Ma non bastava il lasciapassare?

Una fredda accoglienza



Questo è l'incantesimo Slow. Non è il massimo subirlo quando dovete attaccare.

Siete nuovamente ai comandi di Gidan e del suo gruppo. Dirigetevi in alto verso la Porta Nord. Questo posto è ben sorvegliato, quindi è inutile cercare di avvicinarsi. Fate incetta di oggetti dalle casse e tornate indietro. Prima di andare a Burmesia, datevi un'occhiata in giro. Ci sono Uomini Salamandra, Ninfe e Scheletri ovunque. L'area con la bufera di sabbia è al momento inaccessibile. Burmesia è nel caos più totale. I cadaveri sono sparsi ovunque e la pioggia battente lava via ogni traccia di vita. Dovete affrettarvi! Prendete il Cancer da dietro il carro rovesciato alla vostra sinistra. Ironite, Magic Vice e Basilischi pattugliano l'area, quindi fate attenzione. Quando raggiungerete la balconata verrete salutati da Son e Zon. Fate fuori i Maghi di Tipo A e salite le scale alla vostra destra. Prendete l'ago dorato e poi salite al piano di sopra. La cassa che vi sembrava di aver scorto in precedenza è in realtà un Mimic. Sconfiggetelo ed entrate nella stanza. Per ora non potete attraversare le doppie porte, quindi limitatevi a proseguire nella prossima stanza. Il pavimento crollerà! Ricordatevi della posizione della cassa nel caso tornaste indietro. Uscite all'esterno (dove eravate stati attaccati dai Maghi) ed entrate nella porta a sinistra. Controllate le casse, quindi salite di sopra. C'è un altro Mimic vicino alla porta. La prossima stanza non contiene niente di interessante, ma vi permetterà di raggiungere la balconata dalla quale potrete saltare sul lato opposto. La guardia di Burmesia vi dirà che la Campana che apre le doppie porte si trova dietro al letto. Raccogliete la Campana Reale e aprite la cassa, poi tornate velocemente indietro attraverso le doppie porte e usate la Campana. Dan correrà giù insieme alla sua famiglia. Sembra che ci siano Maghi Neri ovunque e non si sa dove si trovi il re. Siete forse giunti troppo tardi? Passate attraverso la porta di fronte a voi. Cosa c'è che non va in queste persone? Si arrendono tutte troppo facilmente! Correte su per le scale ed entrate nell'apertura all'estrema sinistra. Ci sono alcune casse da saccheggiare prima: non contengono niente di speciale, ma in queste situazioni ogni oggetto può essere utile! L'ultimo Mimic si trova sulla destra. Sconfiggetelo e passate oltre le doppie porte.

BOSS: Ghizamaluk

LIVELLO RACCOMANDATO: 13
BOSS: Ghizamaluk
HP: 3175
AP GUADAGNATI: 5
OGGETTI POSSEDUTI: Cappello da Mago, Elisir, Ramo Ghiacciato
OGGETTI DA RUBARE: Tenda
ATTACCHI: Crash, Water, Mutismo

Son e Zon hanno preso il controllo del Guardiano di Burmesia. Lui dispone di molti HP, anche se i suoi attacchi non sono particolarmente potenti. Se Gidan avrà imparato l'abilità Bandit, rubare gli oggetti non sarà un problema. Una volta che li avrete sottratti tutti, continuate ad attaccare con Gidan, lanciate Thunder con Vivi e Jump con Freya. Se il boss lancia Mutismo su Vivi, contrattaccate con Echo Screen. Con uno Shift Break di Gidan il boss sarà solo un ricordo!



Soffici draghi bianchi



Appena poco più avanti c'è il castello. Controllate la porta sulla sinistra. Ehm, Freya... sei sicura di saper usare quella lancia? Beh, sembra proprio di sì... La Lancia di Mithril le permette di usare il Vento di Reis, un incantesimo di cura per tutto il gruppo. Ora andate a esaminare la porta dall'altro lato. Per fortuna si tratta di un Moguri! Date la lettera ad Atla e in cambio lui vi darà un Seme di Kupò e vi chiederà di consegnare una lettera a Monev. A questo punto arriverà il mercante Stiltskin, che vi proporrà un Ago Dorato, una Megapozione e una dose di Etere per un totale di 333 Guil. Accettate la sua offerta e ricordatevi di prendere il Ramo di Lampi dalla cassa in fondo alla stanza. Riposatevi e salvate la partita prima di uscire. Mentre vi avvicinate alle porte del castello, vi accorgerete che non c'è modo di entrare.

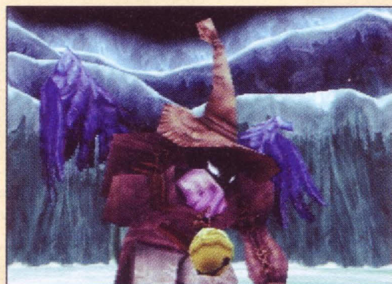


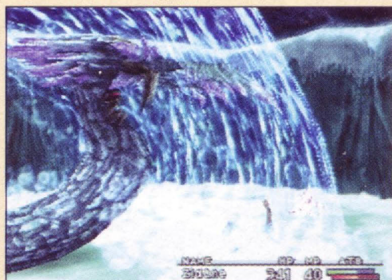
Burmesia è allo sbando totale. Sarà difficile poterla ricostruire daccapo.

Gidan sta per andare a cercare una nuova via d'accesso, quando Freya esegue un salto di 15 metri e sparisce oltre le mura del castello! Dieci minuti più tardi, il resto del gruppo si riunisce a lei. A questo punto, scoprirete qualcosa della storia di Freya e perché ha passato gli ultimi cinque anni a girovagare: tutto a causa di un amore perduto! Alla fine del suo racconto, quelli che erano sospetti si tramutano in triste realtà: la regina Brahne ha avuto un ruolo decisivo nell'assalto di Burmesia, anche se non se ne conoscono i motivi. E poi, chi è questa misteriosa figura di nome Kuja? Purtroppo, prima di poter rispondere a questa e ad altre domande dovrete confrontarvi con un nuovo boss...

BOSS: Beatrix







LIVELLO RACCOMANDATO: 17
BOSS: Generale Beatrix
HP: 3630
AP GUADAGNATI: 0
OGGETTI POSSEDUTI: Spada di Mithril, Scamiciata, Coda Fenix
OGGETTI DA RUBARE: Spada di Mithril, Scamiciata, Coda Fenix
ATTACCHI: Shock, Thunder Slash, Stock Break

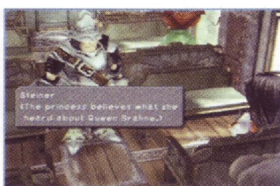
Se ce l'avete, lanciate immediatamente Mighty Guard e Vento di Reis. Lanciate Blizzara e Thundara con Vivi. Usate Gidan per rubare gli oggetti, soprattutto la Spada di Mithril. L'attacco Shock di Beatrix può infliggere 600 HP, quindi assicuratevi che il livello del vostro gruppo sia abbastanza elevato. Dopo aver perso poco più di 3000 HP, Beatrix userà la Stock Break su di voi, riducendo i Punti Ferita di tutto il gruppo a 1 e lasciandovi esausti a terra. Kuja riderà della vostra disfatta e volerà via in groppa al suo drago bianco. Maledetto!





E' tornato!

La funicolare sta per arrivare alla stazione di Summit. Questo è il punto di scambio da dove parte il treno per Toleno. C'è un negozio all'interno che vende alcune armi per Daga. Comprate ciò che vi serve, quindi parlate a Nazna nell'angolo e consegnategli la lettera. Lui vi chiederà di portarne un'altra a Mochos. Prendete la lettera e salvate la partita. Ci sono alcune carte interessanti da collezionare in quest'area. I due operai e il cuoco hanno le carte di Antlion, Hecteyes, Crawler e Ralvuimahgo.





Steiner, poi il treno per Alexandria arriverà nella stazione. Saltate a bordo! Marcus è diretto a Toleno, dove sembra che si trovi una medicina in grado di curare Blank, chiamata Ago di Platino. Arrivati alla stazione di Alexandria, acquistate qualche provvista, se volete, ma non perdete tempo a giocare a carte. Girando a sinistra all'incrocio uscirete dall'altopiano Norci. Non c'è molto da fare qui, quindi vi conviene seguire il sentiero di destra. Saltate il ponte rotto e raccogliete i soldi.



Questo essere attacca in gruppi di due o tre e potrebbe causarvi qualche problema se il vostro livello non è sufficientemente alto. Seguite la foresta fino a raggiungere una grotta. Si tratta della Caverna di Quan. Costui è nientemeno che... il padre di Vivi! E questo è il posto dove viveva il maghetto del vostro gruppo. Scendete giù con la fune e correte verso l'estremità della passerella. Ci sono uno Scorpio, una dose di Etere e una sorgente rigenerante da queste parti. Entrate nella stanza seguente. Vedrete un grosso uovo su uno sgabello e qualcosa scritto sul muro. Non c'è altro da trovare qui, per cui potete tranquillamente dirigervi verso Toleno.

BOSS: Walzer n° 3

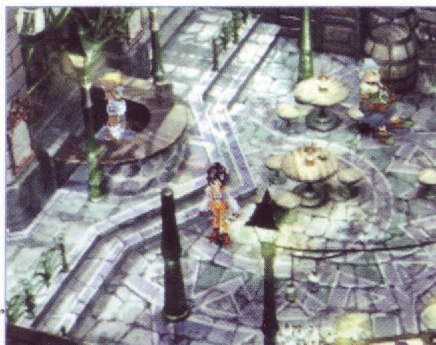
LIVELLO RACCOMANDATO: 8
BOSS: Walzer n°3
HP: 1300
AP GUADAGNATI: 5
OGGETTI DA RUBARE: Cappello Merlino, Ramo di Lampi, Ramo di Fuoco
OGGETTI RICEVUTI: -
ATTACCHI: Hit, Freeze, Fire, Thunder

Rubate con Marcus tutti gli oggetti in possesso del boss, quindi attaccate sempre con Marcus e con Steiner. Per essere la prima battaglia del secondo disco, dobbiamo dire che è abbastanza facile.



Potrebbero servire più tentativi per impossessarvi di queste carte, perché non sempre vengono utilizzate al primo colpo. Una volta che avrete ottenuto ciò che vi serve, andate a parlare con il guardiano. Si presenteranno Marcus ed Er Cina, che non sono riusciti a prendere il treno per colpa di quest'ultimo. Gustatevi il dialogo fra Er Cina, Marcus e

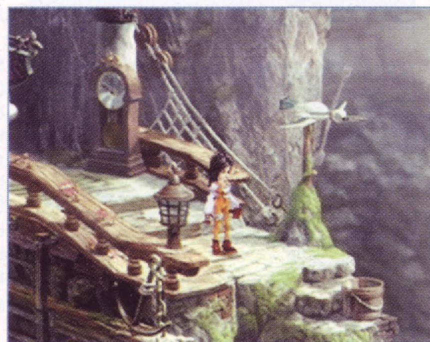
Procedendo in questa direzione raggiungerete l'altopiano Bentini. Toleno si trova alla vostra destra, ma vi conviene esplorare un pochino l'area prima di dirigervi lì. Nella foresta potete trovare Mr. Ghost. Dategli un po' di Gemme Grezze e riceverete in cambio 10 AP. C'è un nuovo nemico da affrontare in questa foresta, la Mandragora.



Avete un po' di tempo prima che arrivi la funicolare. Perché non impiegarlo giocando a carte? Ce ne sono parecchie nuove da vincere.



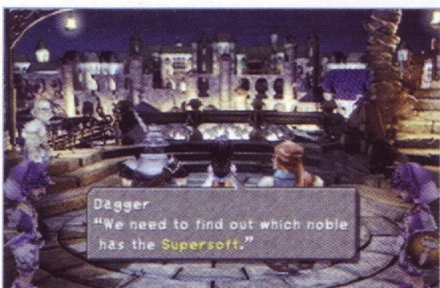




Toleno: la Citta' Oscura

Arrivati a Toleno, Marcus e Steiner hanno un violento litigio, del quale approfitta la principessa Daga per sottrarsi alla tutela del cavaliere e girare per la città da sola. Esaminate la fontana sulla sinistra e continuate a gettarci dentro delle monete fino a ottenere la medaglia Gemini (ci vorranno circa 100 Guil per farla apparire). Mentre esplorate la città, assisterete a diversi ETR che coinvolgono Daga (che, fra l'altro, verrà derubata di 1000 Guil! Ma se premerete il tasto X non appena apparirà il punto esclamativo, potrete ridurre i danni a un furto di 500 Guil) e Marcus. La prima cosa da fare è trovare e arrestare il ladro. Volendo, potreste anche giocare a carte: infatti, la maggior parte della gente di questa città dispone di carte molto preziose per la vostra collezione. Fra tutte spiccano Mandragora, Sand Scorpio, Sand Golem, Blazer Beetle e Zuu. Gli unici che non hanno carte utili sono quelli del Caffè Caldo Carta. Entrate nella Maison Bishop (dalla parte opposta del Caffè) dove troverete quello che ha derubato Daga, Quattro Mani. Parlategli e rimarrà intimorito da voi tanto da regalarvi un Cinturone. Seguite il corridoio fino al negozio, dove troverete diversi accessori da acquistare. Visitate l'Armeria dall'altro capo della città, se necessario.

Ora è tempo di far visita alla regina Stella. Dovreste avere con voi quattro medaglie Stellazio. Consegnatele alla regina per ricevere in cambio 3000 Guil, una Piuma Fenix e la Blood Sword che dovrete indossare immediatamente. La parte che segue sembra impossibile da superare, ma seguendo le nostre istruzioni riuscirete a venirne a capo. Andate nella Maison Chevalier. C'è un mostro nella stanza sotto di voi. Il negoziante vi dirà che il proprietario adora vedere la gente sconfitta da questa creatura. Il mostro usa gli attacchi basati sul vento, perciò indossate il Busto di Bronzo per ridurre i danni del 50%. Indossate anche il Cinturone e attivate le Abilità Counter, MP Boost e Bird Killer. Si tratta di una combinazione letale per il mostro. Iniziato il combattimento, probabilmente il mostro porterà il primo attacco, al quale Steiner contrattaccherà, per poi passare a sua volta all'offensiva. Basterà questo per vincere lo scontro! Grazie alle Abilità appena attivate e alla Blood Sword, Steiner sarà pressoché invincibile! Il premio sarà la carta Tonberry. Andate a cercare Daga nella Casa d'Aste. Potete acquistare oggetti come l'Anello Reflex, il Vaso di Doga, lo Specchio di Une, il Mini-Cid, l'Anello Madain e il Cuor di Grifone. Provate a impossessarvi a tutti i costi del Mini-Cid, perché non sarà possibile ottenerlo in seguito, mentre se il prezzo degli altri oggetti è troppo salato, non comprateli, perché potrete trovarli più tardi a buon mercato. Andate verso il negozio di oggetti. Vi verrà incontro Mogrich. Usatelo per salvare la partita, dopodiché entrate nel negozio e cercate sul retro la medaglia Taurus. Portatela alla regina per ricevere 5000 Guil. Dirigetevi alla Locanda e parlate con Marcus. È il momento di recuperare l'Ago di Platino. Raggiungerete il posto dove è custodito a bordo di una barca. Sembra che l'oggetto che cercate si trovi nell'Officina. Recatevi lì e incontrerete il Dottor Totto, il vecchio maestro di Daga, che sarà felice di aiutarvi a prendere l'Ago di Platino.

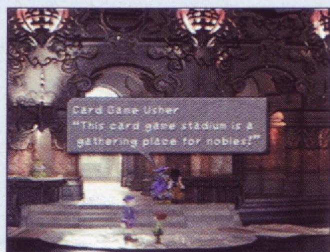


Toleno è piena di criminali. Fate attenzione al vostro equipaggiamento, perché potreste ritrovarvi derubati senza neanche accorgervene. Dove sarà l'Ago di Platino?



Trucchi con le carte

Ci sono moltissime carte da vincere a Toleno. Qui i nobili hanno abbastanza denaro per acquistare quelle che non riescono a vincere, mentre i criminali si limitano a rubarle! La gente migliore con cui giocare sono i Thug e i Nobili che si trovano vicino all'ingresso. Potete anche prendere parte al torneo di carte nel Cartodromo oppure contro la regina Stella. C'è una carta Tonberry da vincere uccidendo il mostro nei sotterranei della Maison Chevalier e una carta Yeti in un forziere vicino al negozio di oggetti.











Gargant Express





Ora dovete tornare indietro ad Alexandria. Prendete l'Ago di Platino dal Dr. Totto. Il dottore può mettervi a disposizione un mezzo di trasporto per tornare velocemente ad Alexandria. Scendete giù nella botola dentro il Gargan Roo. Dovrete trovare l'interruttore per attivare questo trasporto. Prima di andare, date a Mochos la lettera di Nazna. Fatto ciò, prendete il sentiero di sinistra per uscire. Ci sono un forziere e una leva nella stanza seguente. Conviene trattenersi qui per un po', perché i nemici (Dragonfly e Crawler) aumenteranno il vostro livello e grazie alla Blood Sword cadranno in un attimo sotto i vostri colpi. Potrete inoltre apprendere diverse nuove Abilità. Equipaggiate Daga con la Cachusha e attivate l'Ability Up. In questo modo ridurrete il tempo che solitamente le serve per imparare questa Abilità. Potrete fargliela imparare prima di lasciare questa stanza! Tornate indietro e seguite il sentiero di destra. Tirate la catena all'estremità della stanza quando ve lo dirà il Dr. Totto. Farete apparire il Gargant, un mezzo di trasporto davvero particolare! Per fermarlo dovrete correre dall'altro lato del corridoio e premere il tasto Feed. Prima di salire a bordo, assicuratevi che la vostra compagnia sia ben riposata ed equipaggiata, quindi partite pure.

BOSS: Larvada

LIVELLO RACCOMANDATO: 16
BOSS: Larvada
HP: 3000
AP GUADAGNATI: 0
OGGETTI POSSEDUTI: Fascia d'Osso, Mithrilforchetta
OGGETTI RICEVUTI: -
ATTACCHI: Rallenta, Devil's Kiss, Blizzara

Purtroppo il Gargant non andrà molto lontano, perché si troverà la strada intralciata da questa creatura simile a un verme. Tuttavia, con l'equipaggiamento attuale di Steiner non avrete problemi a sbarazzarvi del mostro. Usate Marcus per rubare gli oggetti e continuate ad attaccare con Steiner. Anche questo boss è stato una passeggiata!
Ora vi troverete nei sotterranei del castello di Alexandria. Daga sembra preoccupata, ma come al solito ci sarà Steiner a consolarla... o no? In effetti, la principessa e i suoi compagni sono finiti in una trappola architettata da Zon e Son e il tutto non lascia presagire niente di buono!

Si sale!



Il gruppo di Gidan si è appena ripreso dalla batosta ricevuta da Beatrix. Non c'è un attimo da perdere. Se siete veloci potete raggiungere Cleyra prima che la regina Brahne abbia il tempo di inviarvi le sue truppe. Cleyra si trova all'interno della tempesta di sabbia vista in precedenza. Il sentiero vi condurrà nel tronco di Cleyra. La sabbia è penetrata all'interno, bloccando molte aperture. Colpite l'interruttore sul lato destro per aprire la porta. Ci sono Dragonfly, Carrion Worm e Sand Golem in quest'area. Quando un Sand Golem si alza in piedi, non colpitelo nel centro altrimenti contrattaccherà. Attaccate la sabbia fino a farlo cadere e poi mirate al cuore. In alternativa, usate Blizzara sul cuore per uccidere il Golem direttamente! Ci sono due casse da trovare nella stanza con l'albero. Passate nella prossima area. C'è una vite sulla quale potrete arrampicarvi, ma per ora non ce n'è bisogno. Proseguite lungo il sentiero fino a raggiungere un vicolo cieco. C'è una buca vicino a voi. Infilateci la mano e tirate l'interruttore. Tornate alla vite. La sabbia avrà riempito la caverna e voi potrete arrampicarvi fino in superficie. Continuate in questa direzione e incontrerete Monev, al quale dovrete consegnare la lettera di Atla prima di poter salvare. Alla prossima biforcazione girate a sinistra per prendere il Ramo di Fuoco, quindi andate a destra seguendo l'indicazione per Cleyra. Questo sentiero vi farà attraversare un vecchio ponte di legno fino a giungere a una grossa caverna. Ci sono due uscite: la prima si trova direttamente di fronte a voi e conduce a una leva che ferma parzialmente il flusso della sabbia. La seconda uscita è sulla sinistra e vi condurrà alle aree interessate dalla leva. Dopo averla premuta, prendete l'uscita di sinistra e all'incrocio girate a destra. Raccogliete l'Elisir. La prossima stanza è piena di sabbie mobili. Se ci cadete dentro, continuate a premere il tasto X per uscirne fuori. Dovrete combattere contro un Sand Scorpion. Seguite il sentiero fino a una scala. Raccogliete le Erbe Gyshal dietro di essa e poi arrampicatevi verso la città di Cleyra.

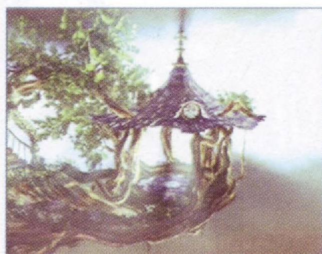


I Sand Golem hanno un punto debole perfetto: basta un colpo di Blizzara al cuore per ucciderli all'istante!



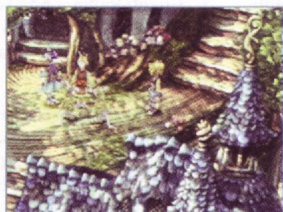


Cattivo presagio





Uno dei Burmesiani si offrirà di farvi da guida. Vi conviene accettare. Andate nell'area che sta dietro alla vostra guida. Qui dentro vive Antoleon. Raccogliete i soldi da dietro il cartello e tornate dalla guida. Durante l'esplorazione assisterete a diversi ETR. Andate verso la ruota ad acqua e parlate con Claire. Sembra che la tempesta di sabbia venga evocata eseguendo una particolare danza guidata dalla melodia di un'arpa magica. Raccogliete i Guanti Raijin prima di andarvene. Troverete la Vestale Lunare Nina vicino al mulino. Lei ha alcuni oggetti da vendere, dunque approfittatene se ne avete bisogno. C'è una Piuma Fenix sul pavimento. Vivi ha bisogno di qualcuno con cui parlare, per cui recatevi alla Locanda e ascoltate ciò che ha da dirvi. Già che ci siete, potete recuperare alcuni oggetti utili e del denaro. Al piano superiore si trova Mopli e ha una lettera per Gidan. Verrete a sapere che Ruby sta per aprire il suo teatro!



Una volta che avete assistito all'ETR dove Quina mangia i funghi, tornate al covo di Antoleon. Quina salterà nel pozzo e voi dovrete seguirla. Atterrerete su una piattaforma vicino alla base del tronco, accanto a due forzieri. Raccogliete gli oggetti al loro interno e ritornate in città. Una volta arrivati, dirigetevi verso il Gransantuario. Freya vi ha lasciato un messaggio, chiedendovi di incontrarla alla Locanda. Prendete la Sciarpa Gialla e andate sul luogo dell'appuntamento. Prima di giungere a destinazione, un Burmesiano vi chiederà di aiutarlo a sconfiggere Antoleon. Ha catturato un bambino e voi non potete certo lasciare impunito questo gesto crudele! Prima di proseguire, assicuratevi che tutti i vostri personaggi abbiano attivato l'Abilità Bright Eyes. Quando giungerete sul posto vi accorgerete che il ragazzino rapito non è altro che Puck il Topo. Cosa diavolo ci fa qui? Non appena l'avrete messo in salvo, sparirà di nuovo. Intanto Antoleon è preoccupato. Forse sente il male avvicinarsi. Gli abitanti di Cleyra decidono di eseguire l'antica danza con l'aiuto di Freya, nella speranza di rafforzare la tempesta di sabbia. Al termine della lunga danza le corde dell'arpa magica si rompono tutte insieme. È davvero un cattivo presagio! Non appena le corde si rompono, anche la tempesta di sabbia svanisce... e non è affatto una buona notizia!

BOSS: Antoleon



LIVELLO RACCOMANDATO: 20
BOSS: Antoleon
HP: 4000
AP GUADAGNATI: 5
OGGETTI DA RUBARE: Antidisturbina, Giubba di Mithril, Elmo Dorato
OGGETTI RICEVUTI: Antidisturbina, Etere
ATTACCHI: Trouble, Oscurità, Counter Horn





L'attacco Sandstorm di Antoleon riduce i Punti Ferita del gruppo a livelli di guardia. Quando succederà, usate il White Wind di Quina (nel caso non l'abbiate ancora imparato, ripiegate sulle Pozioni e le Megapozioni) e il Vento di Reis di Freya per curarvi. Lanciate l'incantesimo Slow con Vivi e Soulblade con Gidan. In questo modo rallenterete il boss ed eviterete la sua Cornata Iraconda. Rubategli tutti gli oggetti, quindi lanciate Blizzara due o tre volte per sconfiggerlo.

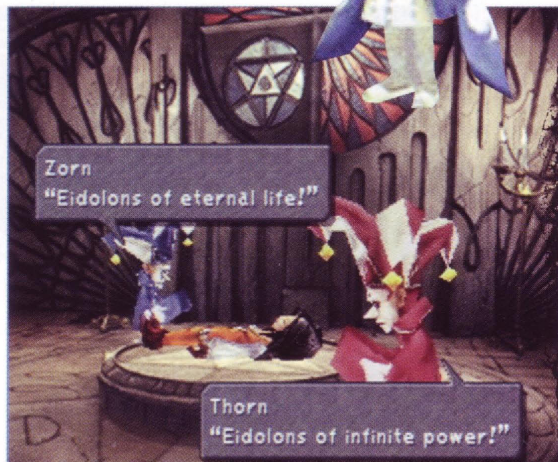


Sospesi nel vuoto

Nel frattempo Steiner e Marcus sono stati rinchiusi in una gabbia sospesa da terra. Ciò nonostante, Steiner ha ancora fiducia nella sua regina! Daga si trova nella sua stanza e cerca di capire cosa stia accadendo. Ecco in arrivo altri guai! Zon e Son prendono Daga per portarla al cospetto della regina Brahne e di Kuja; le cose non sembrano certo andare per il verso giusto. Finalmente scoprirete come mai la regina è cambiata all'improvviso nei confronti della figlia. I poteri di Daga non avrebbero potuto essere estratti fino a quando non avesse raggiunto il sedicesimo anno di età!



Kuja fa quello che vuole con Brahne. Dopotutto la sta rifornendo di ciò di cui ha maggiormente bisogno, cioè di armi.



La furia di Odino

Gidan e Freya stanno andando a esaminare il tronco per assicurarsi che nessuno attacchi da quella direzione. Prima di dirigervi all'ingresso, visitate il Gransantuario. Entrate nella sala del trono e parlate con il Gransacerdote. Vi darà lo Smeraldo. Ci sono un paio di oggetti da raccogliere qui prima di andarvene. Andate verso la Locanda. Dan vi venderà davvero di tutto, se ne avrete bisogno. Chi c'è di sopra? Guardate un po', è Stiltskin, e anche lui possiede diverse mercanzie niente male. Comprate da lui ciò che vi serve e parlate a Mopli. Prendete la lettera di Monev. Oh no, sembra che ci sia della gente che si sta arrampicando lungo il tronco! È meglio che scendiate a dare un'occhiata. Equipaggiate tutti i membri del gruppo prima di lasciare la città e tornate al tronco dove, con vostra somma sorpresa, incontrerete i soldati di Alexandria. Uccideteli tutti! Continuate a combattere fino a raggiungere il ponte. Strano, tutto sembra troppo facile. Sembra quasi che qualcosa vi stia guidando verso una direzione precisa. Proprio così, infatti si tratta di Puck, che vi annuncia che la città è stata attaccata. Tornate indietro più in fretta possibile. I Maghi di Tipo B stanno attaccando gli abitanti! Eliminateli e andate a visitare Mopli nella Tana di Antoleon. Vuole farvi consegnare una lettera a Serino. Prendetela e salvate i vostri progressi. Attivate le Abilità Man Eater e Devil Killer per chiunque le abbia imparate. Dovrete prendere delle decisioni importanti, come scegliere dove inviare la gente. Mandate i primi due gruppi verso il sentiero a destra, quindi inviate la famiglia di Dan su quello a sinistra. Nella prossima area fateli proseguire verso il sentiero a sinistra. Alcuni soldati li bloccheranno, ma riuscirete a raggiungerli in tempo per aiutarli. Portateli all'Osservatorio e ditegli che non sono ancora in salvo. Verrete circondati nei pressi del Gransantuario. Non c'è modo di salvare tutti! Aspettate... cos'è quello? Dal nulla appare uno strano uomo con una lunga ascia, che uccide tutti i nemici. Se vi sembra di conoscerlo è perché l'avete visto nei ricordi di Freya. Si tratta proprio del suo amore perduto, Sir Frately! Puck spiega come ha trovato questo ex Cavaliere del Drago lungo i suoi viaggi. Sir Frately deve aver ricevuto un bel colpo in testa perché non ricorda molte cose del suo passato, ma ciò che conta è che Beatrix riesce a rubarvi il gioiello prima di scappare. Dovete fargliela pagare per questo! Tutti gli abitanti di Cleyra che avete salvato vi ricompenseranno con degli oggetti fra cui una carta Zuu e una Nymph. Salvate i vostri progressi prima di uscire.



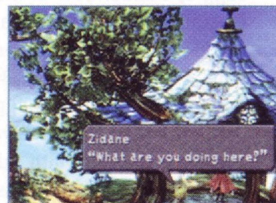
Puck indietreggia per afferrare i guerrieri. I Maghi Neri stanno attaccando!

BOSS: Beatrix a Cleyra

LIVELLO RACCOMANDATO: 20
BOSS: Generale Beatrix
HP: 4736
AP GUADAGNATI: 0
OGGETTI DA RUBARE: Ice Brand, Guanti Raijin, Coda Fenix
OGGETTI RICEVUTI: -
ATTACCHI: Slash, Thunder Slash, Shock, Stock Break

Anche questo scontro, come il precedente, si risolverà in un nulla di fatto, perché Beatrix è in grado di sconfiggere l'intero gruppo con un solo colpo. Ad ogni modo, lanciate immediatamente Mighty Guard con Quina e Vento di Reis con Freya. Fate usare Blizzara a Vivi e rubate gli oggetti con Gidan, quindi attaccate. Quando Beatrix si sarà stancata di battersi con voi (dopo che le avrete tolto circa 4700 HP) userà la Stock Break sull'intero gruppo.





Troppo tardi?

Gidan non sembra particolarmente sconvolto dalla distruzione di Cleyra. Da vero leader, è concentrato sul lavoro da svolgere. Adesso dovete preoccuparvi di chi è a bordo di questa nave. Beatrix sembra abbastanza irritata per quello che è accaduto. Nel frattempo, al castello di Alexandria sta per consumarsi un sacrificio: la regina Brahne vuole la testa della principessa Daga, sua figlia. Dovete correre subito in suo soccorso. Date la lettera al Moguri Serino e prendete quella che dovrete consegnare, dopodiché via verso Alexandria. Nel frattempo, ritroverete Marcus e Steiner in gabbia senza alcuna possibilità apparente di evadere. La porta in realtà non è chiusa, ma la distanza dal suolo è un po' troppa per saltare. Premete ← sul D-pad per cominciare a far dondolare la gabbia e poi, quando è di ritorno, premete → per farla dondolare nell'altra direzione. Una volta che la gabbia avrà acquistato una certa velocità, potrete premere ← e → due volte di seguito in un colpo solo. Dopo un po', il gancio che sostiene la gabbia al soffitto cederà e cadrete a terra. Ovviamente, tutto il fracasso causato avrà allertato le guardie. Basterà tuttavia equipaggiarvi con la Ice Brand per non avere troppi problemi. Eliminate tutte le guardie e salite la scala in lontananza. Marcus si allontana per andare a salvare Blank e nel frattempo giungeranno Gidan e i suoi amici. La Red Rose sarà lì in 30 minuti. Dovete trovare Daga prima che la nave arrivi. Entrate nel castello e combattete contro i soldati che vi si parano contro, tanto c'è abbastanza tempo. Nella biblioteca stanno facendo tutti delle ricerche sui cristalli sacri. I presenti credono che ci sia un segreto nella fiamma viola che si trova nella stanza della regina. Salite lì il prima possibile. C'è un libro nella libreria sulla sinistra. È un libro malvagio che vi sfiderà a duello. Scappate via, perché sarebbe troppo forte per voi in questo momento. Non c'è niente da trovare nelle stanze, per cui non perdete tempo. L'unica informazione interessante te arriverà da uno degli chef. Sembra che il piatto preferito dalla regina sia pipistrello fritto. Potrebbe tornarvi utile in un Quiz a sorpresa.

Entrate nella stanza della regina dove troverete la fiamma viola. Il candelabro si muove come una leva. Tiratela. Entrate nel camino. Seguite le scale fino a raggiungere una piattaforma circolare con due uscite. Curatevi e preparatevi per la battaglia. In un ETR Marcus ha raggiunto la Foresta del Male e sta per dare l'Ago di Platino a Blank. È tempo di correre da Daga prima che la regina possa farle del male. Il modo migliore sarebbe scendere per le scale e prendere il Gargant, ma le barriere sono ancora alzate. Salite le scale, invece. Per qualche strana ragione Gidan vuole che Daga riposi. Ma la regina sta per accorrere: cosa fare? A questo punto Steiner prende il controllo della situazione, mostrandosi per una volta meno tonto di quel che credevamo.





Gidan e compagni usano la Red Rose per arrivare al castello di Alexandria.



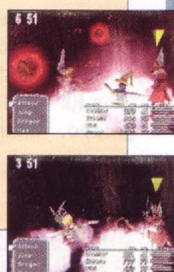
Ora che Gidan è lì, Marcus può portare l'Ago di Platino a Blank nella Foresta del Male!

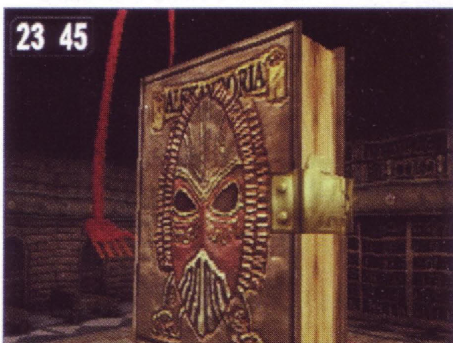
BOSS: ZON E SON

LIVELLO RACCOMANDATO: 22
BOSS: Zon e Son
HP: 4896 (Zon) - 2984 (Son)
AP GUADAGNATI: 0
OGGETTI DA RUBARE: Barda di Mithril, Fascia di Mithril, Partisan, Ascia Stellare
OGGETTI RICEVUTI: -
ATTACCHI: Meteo Strike, Light Flare

L'unica difficoltà in questo scontro sta nel rubare gli oggetti. È praticamente impossibile sottrarre l'Ascia Stellare, e se ci proverete troppe volte rischierete di esaurire il tempo. Gli attacchi di questi buffoni non dovrebbero darvi troppi problemi. Usate Slow e Soulblade e un paio di attacchi MP di Steiner per aver ragione di questi due esseri. Ora correte da Daga il più velocemente possibile.











BOSS: Beatrix nella camera della regina

LIVELLO RACCOMANDATO: 22
BOSS: Generale Beatrix
HP: 5709
AP GUADAGNATI: 0
OGGETTI DA RUBARE: Salvagente, Ice Brand, Coda Fenix
OGGETTI RICEVUTI: -
ATTACCHI: Slash, Thunder Slash, Shock, Climhazzard

Usate le solite tattiche, fra cui Slow. Rubate gli oggetti, quindi continuate ad attaccare il boss con Steiner. Beatrix ha una nuova mossa che userà quando vorrà porre fine al combattimento: il Climhazzard!













Sottoterra

Gidan riesce a convincere il Generale delle proprie ragioni. Dopotutto è suo compito proteggere la principessa, anche se è la regina che sta per farle del male. Beatrix si unirà al vostro gruppo. È tempo di uscire da qui. Lungo la strada verso il fondo Bandersnatch e Maghi Neri Tipo C vi attaccheranno, anche se nessuno dei due vi causerà troppi problemi. Non appena Steiner imparerà l'Abilità Counter, date il Cinturone a Gidan. Strada facendo, la coscienza di Steiner avrà la meglio su di lui e lui tornerà indietro per aiutare l'altro gruppo. Parlate a Mosh prima di andarvene. Lui vi chiederà di consegnare una lettera a Monty. Quando raggiungerete il fondo, troverete le barriere abbassate. Potrebbe trattarsi di una trappola, ma è un'occasione che non potete rifiutare. Dannati Zon e Son! Ancora loro! Non disperate, perché in vostro aiuto giungeranno Marcus e Blank, offrendovi l'opportunità di fuggire. La tentazione di fermarvi per farla finita una volta per tutte con i due buffoni è alta, ma per ora non potete permettervi di perdere tempo. Saltate sul Gargant e uscite. Ancora una volta incontrerete un gigantesco verme che vi sbarrerà la strada. Il Gargant appare spaventato dalla sua presenza, e come dargli torto? Purtroppo però non c'è verso di fermarlo, per cui presto oltrepasserete la stazione di Toleno. E ora? Dove porta esattamente questo tunnel? Due misteriose persone si sono recate in visita alla regina. Una si chiama Lina e l'altra è un uomo dai capelli rossi. Sembra siano stati assoldati dalla regina per trovare e uccidere Gidan, Vivi e la principessa. Prima di poterli incontrare, però, passerà del tempo, visto che dovranno cercarvi e neanche voi sapete dove siete finiti!



Colti sul fatto! Zon e Son entrano nella stanza prima che ve ne possiate andare.

BOSS: Larvadyus

LIVELLO RACCOMANDATO: 22
BOSS: Larvadyus
HP: 3500
AP GUADAGNATI: 7
OGGETTI DA RUBARE: Manganello, Giubba Adaman, Coda Fenix
OGGETTI RICEVUTI: Etere
ATTACCHI: Ultra Sound Wave (Mini), Thundara, Stab

Finalmente avete l'opportunità di prendere un nuovo bastone per Vivi! L'Ultra Sound Wave del Boss lancerà l'effetto Mini su qualsiasi personaggio che andrà a colpire, anche se la cosa non dovrebbe infastidirvi troppo. Lanciate Soulblade con Gidan e usate Daga per curare il vostro gruppo. Non attaccate il boss quando si avvolge su se stesso. Piuttosto usate questa opportunità per rubargli gli oggetti. Non dispone di molti HP e dovreste aver ragione di lui in poco tempo.





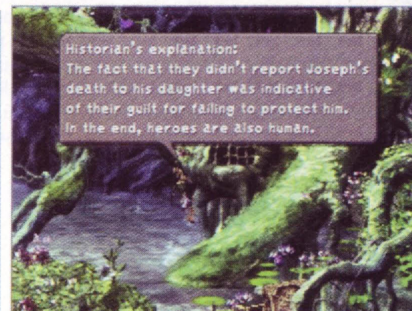






La storia di Ramuh

Il Gargant vi ha condotto fino a Pinnacle Rocks. Non è questo il luogo dove si dice abiti quel fantasma? In realtà non si tratta di un vero fantasma, piuttosto di Ramuh, il dio del tuono. Il simpaticone vi donerà i suoi poteri se supererete un piccolo test. Ha nascosto cinque sue raffigurazioni in Pinnacle Rocks. Ciascuna di loro vi racconterà una parte di storia. Mettete insieme il racconto completo per superare il test. Tornate al punto in cui i personaggi sono partiti automaticamente e parlate con il fantasma per ottenere la prima storia. Monty si trova nell'area seguente. Dategli la lettera e salvate la vostra posizione. Ci sono Sand Scorpion, Seeker Bat e Zahgnol in quest'area. I Seeker Bat vi causeranno problemi solo se gli permetterete di usare la loro Absorb Even More. Eliminateli con gli attacchi MP e Fira non appena li incontrerete. Procedete lungo il fiume. La seconda raffigurazione si trova sullo sfondo. Dirigetevi a sinistra, adesso, perché la terza raffigurazione è di fronte al forziere. Potete salire sul pendio alla vostra destra, ma prima di farlo tornate sul fondo dello schermo e cercate la quarta raffigurazione. Salite sul pendio e camminate verso lo schermo per trovare la parte finale della storia. Tornate alla schermata precedente. C'è una cassa su una piattaforma erbosa nel centro. Potete saltare direttamente giù, ma poi dovrete risalire di nuovo fino a questo punto. Passate attraverso il tunnel alla vostra sinistra. Ramuh vi fermerà e vi chiederà di mettere insieme i quattro frammenti di storia per comporre un solo racconto. Seguite questo ordine: Genesi, Solidarietà, Omertà, Umanità. A dire il vero non importa il risultato finale, perché Ramuh vi avrebbe aiutato comunque. Prima di andarvene tornate da Monty. Ha appena ricevuto una lettera da Stiltskin. No, non può essere morto davvero! Troppa gente sta morendo... dovete raggiungere Lindblum! La Red Rose è già lì... siete arrivati troppo tardi!



Trovate le parti della storia per ottenere l'aiuto di Ramuh in battaglia. Forza!



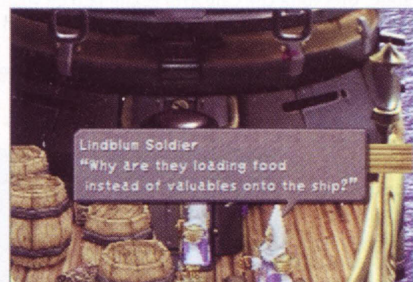




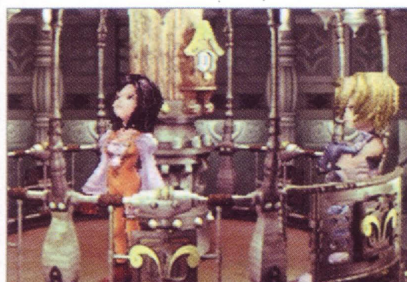
Ripulire Lindblum



La città è in uno stato pietoso. Le famiglie sono state divise e le vittime di entrambe le fazioni riempiono le strade. Andate a trovare Mooden alla Locanda. Dategli la lettera e prendete quella che ha da darvi da parte di Ruby. Vi chiederà inoltre di consegnare una lettera a Moonte. Andate nell'area con l'officina e ci troverete il Ciambellano Oltania che vi porterà dal Granduca Cid. Da lui apprenderete che Kuja è un mercante d'armi. Se è venuto dal Continente Esterno, allora è lì che dovrete dirigervi. Cid sembra essere a conoscenza di un passaggio segreto nella palude dei Qu. Prima di andarvene, fareste meglio a passare dall'Officina e acquistare un paio di nuovi accessori, fra cui una nuova arma per Gidan. Se non avete rubato l'Ascia Stellare da Zon e Son, compratela nell'Armeria. Tornate fuori nell'area con i barili in salamoia. Assisterete a un ETR nel quale vedrete i soldati di Alexandria che si ritirano. Tutto ciò che gli interessava era il Falcon Claw. Ci sono diversi oggetti da raccogliere nella casa di Card Freak Gon. La mitica carta Lindblum può essere trovata fra le macerie sulla sinistra della casa. Ora dovreste essere pronti per lasciare Lindblum. Tornate indietro e dite all'uomo che siete pronti. Gidan e Daga si incontreranno con il Granduca Cid al Livello di Base. Cid è riuscito a creare un blocco da qualche parte fra questo luogo e la Porta del Drago Marino, in modo che per un po' non vi inseguano. Prima di andarvene, Cid vi consegnerà un Mappamondo. Moonte vi aspetta alla Porta del Drago Terrestre. Dategli la lettera e salvate la partita.

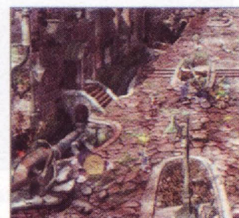


Il gruppo sta studiando un piano per battere Kuja...



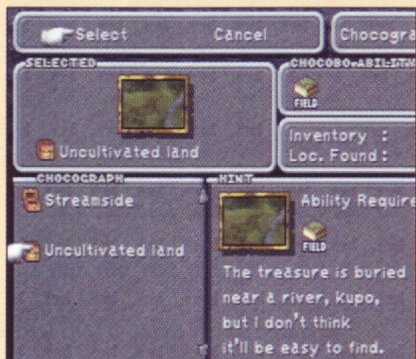
Le guardie non sono molto contente di caricare le casse a bordo!





Fate salire di livello il vostro Choco!

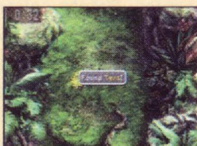
Prima di dirigervi verso la palude dei Qu dovreste visitare il Chocobosco. Ci sono alcune impronte di Chocobo vicino all'ingresso di Lindblum. Chiamate Choco e guidatelo nella foresta. Al momento Choco è un Chocobo standard. In questa forma ci sono diverse aree in cui può trovare i tesori. Avete già scoperto quello del fiume, ma trovando altre Chocografie potrà individuarne di nuovi. Continuate a giocare a "Becca qui, Chocobo". Probabilmente troverete un pezzo di una Chocografia oltre a molti altri oggetti. Potrebbero servire anche dieci tentativi per trovare la Chocografia. Recuperando i vari oggetti verrete ricompensati con dei punti. Esistono alcuni accorgimenti per riceverne di più. In generale, più è profondo il tesoro, maggiori sono i punti conquistati. Potrete inoltre ricevere altri bonus se trovate più di quattro tesori in un minuto. In quel caso, tutti i tesori che disseppellirete dopo il quarto vi faranno guadagnare il doppio dei punti! Continuate a giocare fino a quando il becco del Chocobo non raggiunge il Livello 10.

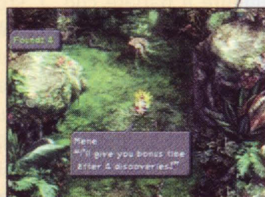












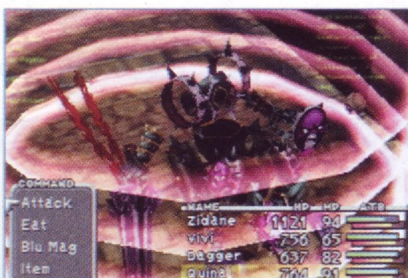


Ingresso a Fossil Roo

Cavalcate Choco fino alla palude dei Qu. Sorprendentemente, Quina è viva e vegeta e si diletta a raccogliere rane! Come diavolo è scampata all'esplosione? Pare che voglia venire con voi nel Continente Esterno. Prendete tutte le rane per ricevere una Giacca di Seta e un Elisir da Quale. Quale pensa che l'ingresso che state cercando sia coperto dalla boscaglia, un po' come tutta la palude! Andate nell'area dietro alla capanna. Quina ha sempre e solo le rane in mente! Ehi, aspetta, dove stai andando... presa! Bel colpo Quina, per prendere una rana hai scoperto l'ingresso del passaggio sotterraneo per il Continente Esterno! Non appena entrerete, verrete attaccati da una bestia meccanica di nome Ammakkaran che, malgrado l'aspetto poco rassicurante, non rappresenterà un osso troppo duro per voi. Il mostro comincerà a inseguirvi nel dedalo di gallerie del sotterraneo. Quando Ammakkaran riuscirà a toccarvi dovrete battervi, ma una volta che lo avrete sconfitto (dopo soli 1000 HP) non vi lascerà niente di particolare. L'unico problema sta nel fatto che il mostro può lanciare gli incantesimi Level 5 Death (che uccide all'istante un membro del gruppo il cui livello sia un multiplo di 5), Death e Thundara. Lanciate Mutismo per rendere il boss innocuo e quando cadrà a terra scappate via. Evitate i pendoli e continuate a correre. Se verrete raggiunti dovrete combattere di nuovo... Quando vedete il buco nella passerella, fermatevi e curate il gruppo. Il mostro cadrà dritto nel burrone e non dovrete più preoccuparvi di lui.



Se c'è una cosa di cui potete fidarvi è il naso di Quina. Rane... mmm!



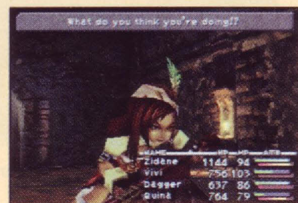
Che razza di mostro è questo? Sembra che Lani stia mettendo in atto uno dei suoi vecchi trucchi.

BOSS: Lani



LIVELLO RACCOMANDATO: 23
BOSS: Lani
HP: 5708
AP GUADAGNATI: 0
OGGETTI DA RUBARE: Spada Coral, Gladio, Etere
OGGETTI RICEVUTI: -
ATTACCHI: Slash, Blizzara, Water, Aera, Thundara, Fira

Non appena avrete finito con Ammakkaran, dovrete vedervela con Lani. Vorrebbe il Medaglione, ma non potrà prenderlo fino a quando Gidan avrà vita, non è così? Lani concentrerà tutti i suoi attacchi su una persona sola. Dopo aver eseguito il comando Scan sui vostri personaggi (per conoscerne i punti deboli), sceglierà attacchi e incantesimi. Batterla non sarà molto difficile, in realtà. Gli attacchi standard di Gidan e le magie Bio e Drain la danneggeranno considerevolmente. Il problema sta nel fatto che impiegherete un'eternità per rubarle gli oggetti. Comunque, vale la pena di insistere. Una volta che Lani avrà esaminato un vostro personaggio, lanciate Auto Life con Quina. Questo vi eviterà di sprecare interi turni usando Code Fenix e Megapozioni. Dopo circa 6000 HP di danni, Lani fuggirà via. Il Gladio è un'arma che può essere usata da Gidan. Non è potente quanto l'Exploder, ma dispone di un'Abilità che fareste bene a imparare. Una volta apprese tutte le Abilità dell'Exploder, cambiate pure arma.



Dentro Fossil Roo

Tutto è ancora molto confuso, perciò fate attenzione. Ora vi trovate all'interno di Fossil Roo, un'antica miniera sotto l'oceano. I Gargant qui presenti non sono addomesticati. Comunque ci sono piante che crescono in certe aree, le stesse utilizzate per dar da mangiare al Gargant a Toleno. Prendetene qualcuna. Mettetevi di fronte al tunnel e agitate le piante di fronte a voi. Funziona! Salite gli scalini di legno ed entrate nella porta. C'è della gente quaggiù! E c'è anche Stiltskin... come è riuscito a sopravvivere? All'apparenza, questo posto è pieno di tesori. Però, per muovervi dovrete utilizzare gli interruttori. Parlate a Mogki e leggete le sue lettere. Pare che un Moguri si sia nascosto in questo dedalo di gallerie. Chiameremo questa zona Area 1. Seguite il sentiero vicino ai Moguri e saltate sul Gargant. Ci sono degli Orecchini in fondo al percorso. Tornate all'Area 1 e prendete l'uscita in alto a destra. Giungerete a un interruttore. Colpendolo, cambierete la rotta del Gargant, che ora vi porterà in un nuovo posto. Salite le scale e raccogliete l'Etere in fondo al percorso. Seguite il sentiero più in basso fino all'interruttore nell'Area 1. Colpitelo per agire sul Gargant che vi aveva portato agli Orecchini. Ora dovrete rifare tutta la strada al contrario fino ai Moguri. Portate il Gargant al nuovo posto. Il prossimo cacciatore di tesori avrà una marea di oggetti da vendervi. In realtà non c'è niente di particolare, ma sono cose utili se volete rimpinguare le vostre riserve. Salite le scale fino all'interruttore 4. Correte e saltate sul Gargant. Vi ritroverete su una sporgenza sopra un altro cacciatore di tesori. Prendete la Tiara di Lamia dal forziere, quindi salite di nuovo sul Gargant. Seguite il sentiero fino a raggiungere un muro ricoperto di rampicanti. Scivolate verso destra: un getto d'acqua vi butterà a terra. Saltate fuori e prendete l'uscita in basso a destra che vi condurrà da un altro Gargant. Usatelo per raggiungere un passaggio che contiene un Salvagente. Correte intorno al corridoio fin dentro la caverna con il cacciatore di tesori. Vi lascerà prendere parte a una caccia al tesoro in cambio di una Pozione. Credeteci, ne vale la pena! Ci sono tantissimi oggetti da trovare, fra cui Gemme Grezze, Megapozioni e altri. In alto sul lato destro c'è del pietrisco cedevole. Sembra ci sia qualcosa nascosto all'interno... è Kupò! L'avete trovato! Giocate a carte con il cacciatore di tesori prima di andarvene. Dispone di alcune nuove carte tra cui Ochus e Carrion Worm. Prendete l'uscita a sinistra per abbandonare questo posto. Arrampicatevi in alto e poi scivolate verso sinistra fino a raggiungere un interruttore, l'ultimo, che vi aprirà l'uscita! Azionatelo e prendete il Gargant dal sentiero in basso a destra. Cosa succede? Non c'è più traccia della nebbia!

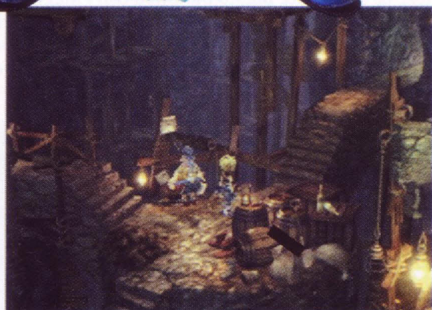


A CACCIA DI RANE

Saltate nella foresta di fronte a voi. Apparirà una Ladybug che vi chiederà qualche Gemma Grezza. Dovrete dargliene due per ricevere in cambio 10 AP. Seguitela fino a raggiungere la spiaggia. Girate a destra e vedrete un'altra palude di fronte a voi. Si tratta di un'ottima opportunità per ricevere un'altra arma per Quina. Andate dritti verso lo stagno. Se riuscirete a catturare tutte le rane (sono 23) vi apparirà Quale e vi darà la forchetta. Quest'arma ha un valore d'attacco pari a 53!



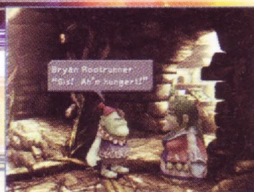

Meno male che i Gargant sono vegetariani, altrimenti Gidan sarebbe nei guai!

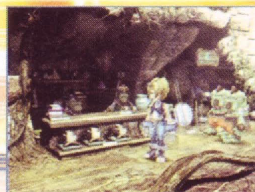

Fossil Roo è abitato da alcuni cercatori di tesori. Giocate a carte con loro per vincerne delle nuove.



E questo qui cosa sarebbe? Toglietelo di mezzo e risparmiatevi le domande per dopo.

Vasi giganti





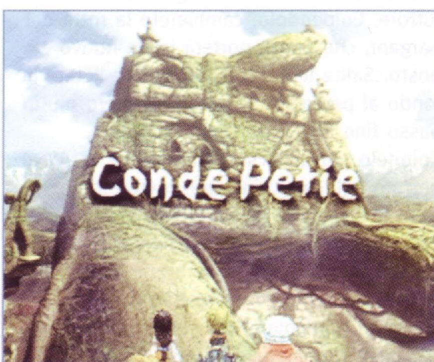


Salite sull'altopiano e dirigetevi verso la bizzarra struttura sotto la quale siete passati un po' di tempo fa. Si tratta di Conde Petit, il villaggio dei nani. Raccogliete i soldi che si trovano dietro Harold Pathknower. Girate a destra ed entrate nel negozio di oggetti. Il Moguri Mogmatt ha deciso di rimanere nel villaggio dei nani per un po' e vorrebbe che consegnaste per lui una lettera a Suzuna. Salite le scale nel tempio. Quina sta discutendo con la popolazione locale, ma aspettate un attimo, chi è quello? Sembra proprio un ladro! Il tempio è il luogo dove i nani si sposano e dopo la cerimonia si trasferiscono nel santuario. Ma ora sta succedendo qualcosa di strano: i nani si comportano come se conoscessero Vivi. Per chi lo staranno scambiando? Andate alla locanda e giocate a carte con Granin Miller. Ci sono diverse ottime carte che potrete vincere, come Sand Golem, Antlion e Frog. Barbara Gibgab ha invece un bellissimo Cactuar. Una volta che avrete vinto tutto ciò che vi serve, raccogliete i soldi dal letto e andate verso le fontane. Potrete ascoltare i racconti delle vecchie del villaggio prima di andarvene. Dovete proprio andare a vedere chi è questo mago di cui parlano! Tornate al negozio di oggetti e lo troverete lì! Peccato che non appena vi vedrà comincerà a fuggire. Sembra che un gruppo di maghi viva nella foresta a sud-est di qui. Andate a controllare! Prima di andarvene, però, controllate l'Armeria. La potete trovare seguendo il sentiero più in alto rispetto al negozio di oggetti. Per raggiungere il villaggio dei Maghi Neri dovrete far ritorno alla spiaggia. Lungo il cammino potreste incontrare Cactuar e Goblin Maghi. Non attaccate i Cactuar finché non escono dalla sabbia. Se lo fate, vi attaccheranno con la mossa 1000 Aghi, che infligge ben 1000 HP di danno. Una volta raggiunta la spiaggia, girate a destra e procedete attraverso la foresta Magdelene fino a giungere al bosco circolare alla fine. Uno dei nani vi ha detto che il villaggio è collocato talmente in profondità che neanche le civette si azzardano ad addentrarcisi. Tutto ciò che dovete fare è seguire i segnali con la scritta Niente Civette! Semplice, no? Prendete il percorso di destra, quindi di nuovo a destra, sinistra e infine destra. Il Mago Nero aprirà un passaggio per il villaggio. Saltate dentro finché rimane aperto!



Gli Zahgnol sono semplici da battere: basta non attaccarli quando sono carichi.

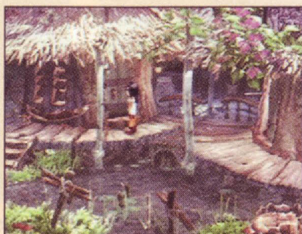




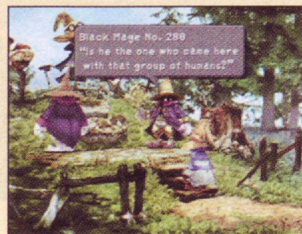
NIENTE CIVETTE QUI!

I Maghi Neri fuggiranno via urlando non appena vi vedranno. Perché? È meglio scoprirlo il prima possibile. Il primo negozio sulla sinistra vende armi e armature, anche se non dispone di articoli nuovi. La capanna dinanzi a voi è il negozio d'oggetti: finalmente qualcuno che vende le Megapozioni! La porta sul retro conduce a una locanda. Nessuno vi darà fastidio, quindi entrate e raccogliete la medaglia Virgo dalla camera da letto, poi uscite. Sulla sinistra del negozio di oggetti si trova l'officina. Dopo aver scambiato quattro chiacchiere con Daga, salite sulla scala e recuperate i soldi. L'Officina ha tantissimi nuovi oggetti per voi. Fra tutti spicca l'Anello Reflex. Avrete bisogno di una Cavigliera per farne uno. Ne avete mai vista una prima d'ora? Raccogliete i 2000 Guil prima di andarvene. Appena vi dirigerete a sinistra verso il cimitero, Vivi vi precederà. Cosa gli avranno mai raccontato? Lo scoprirete presto parlando con i Maghi. L'ultimo posto da visitare è la capanna dei Chocobo nell'angolo più lontano a destra. Qui troverete anche Quina, che non potrà entrare. Parlate a Mogryo e prendete la lettera da lui, quindi dirigetevi alla locanda e riposatevi. La mattina, Daga scoprirà che Kuja è stato visto a nord-ovest. L'unico posto che non avete ancora visitato nell'area è il Santuario. Sarebbe meglio andarci e parlare con i nani. Fate visita a Mogryo prima di andarvene. Ha appena ricevuto una lettera da Stiltskin: dice che sta andando a Conde Petit. Magari potrete incontrarlo lì.







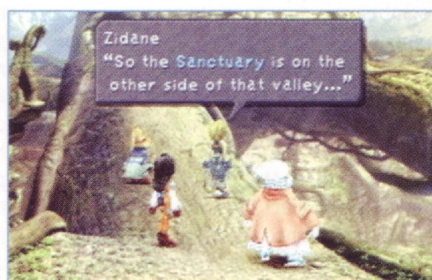


Il sentiero di montagna

Sulla strada verso Conde Petit fate una visita alla palude dei Qu. Lasciate che Quina catturi un po' di rane. Ora che dispone della forchetta potrete fare le cose come si deve. Catturate tutte le rane tranne un adulto maschio e un adulto femmina, in modo che possano riprodursi più velocemente. Andate verso Conde Petit. I due nani di guardia al santuario vi diranno di andare da Sua Santità. Padre David si trova fuori dalla locanda.
Sembra che l'unica soluzione per superare i due sia sposarvi con Daga. Avrà dunque luogo una finta cerimonia nuziale fra Gidan e la principessa, durante la quale lui si lascerà andare a un bacio appassionato. Rimane però da risolvere ancora un problema: come far passare Quina e Vivi? Semplice, facendoli sposare! Quando sarete finalmente pronti ad andarvene, una ragazzina e un Moguri vi taglieranno la strada. Hanno appena rubato del cibo dal magazzino. Bene, siete riusciti a scoprire i ladri, ora dovete acciuffarli. Se solo Steiner fosse qui! La ragazzina rimane incastrata in un ramo. Il suo Moguri fugge via quando vede Quina, il che è normale. La ragazzina si chiama Eiko. Potete riportarla a casa. La prima cosa che noterete è che ha un corno! Da lì capirete che può invocare le Summon in battaglia. Salite dove si trovava Quina e arrampicatevi sulle viti fino al forziere. Continuate verso destra fino a raggiungere una specie di statua.
Prendete la lastra blu conficcata nella roccia. Tornate al punto di partenza e girate a destra. Arrampicatevi sulle viti e girate a sinistra nell'area precedente. Aprite la cassa e prendete la lastra rossa dalla statua. Continuate ad andare a destra per incontrare Stiltskin. Come al solito, ha alcuni oggetti da vendervi. Date la lettera a Suzuna e salvate i vostri progressi. Se prenderete il sentiero a sinistra potrete vedere un grosso albero che deve essere molto vecchio. È circondato dalla nebbia. Assicuratevi di equipaggiare con gli Stivali da Deserto quanti più membri del gruppo potete. Scoprirete il perché fra breve.



I Sahagin si possono trovare nella palude dei Qu nel Continente Esterno. Non vanno pazzi per il fuoco, perciò avete già capito come affrontarli!



Siete sicuri di voler raggiungere il santuario? Forse è meglio non sapere cosa hanno in mente.

Madain Sari - La citta' dei Moguri

BOSS: Hilghygas

LIVELLO RACCOMANDATO: 26
BOSS: Hilghygas
HP: 8106
AP GUADAGNATI: 9
OGGETTI DA RUBARE: Flauto Fatato, Mithrilforchetta, Coda Fenix
OGGETTI RICEVUTI: Tenda, Elisir
ATTACCHI: Hiphop, Knock Down, Earthquake

Accidenti, questo nemico è davvero grosso! Il suo attacco principale è l'Earthquake, ma chiunque vesta gli Stivali da Deserto riceverà solo la metà dei danni. Uccidere questo boss non è un problema, in realtà. Basta usare Fenrir (vi servirà per ottenere una reazione da Daga), Ramuh, Bio, Drain e l'attacco di Gidan. Il vero problema sta nel cercare di sottrargli il Flauto Fatato. Non lo mollerà tanto facilmente!





Eiko si ricorda che tutta la sua tribù può usare le magie Summon. Prendete la lastra gialla e seguite il percorso a destra. Alla prossima biforcazione, girate nuovamente a destra. C'è un forziere e una lastra verde da raccogliere. Tornate indietro dai Moguri e prendete il percorso a destra. Mettete tutte e quattro le lastre nell'apertura. In cambio riceverete la Pietra Lunare. Tornate ai sentieri con le viti e procedete fino alla Pianura Lucille. La casa di Eiko si trova sulla sinistra, ma prima visitate la foresta. Uno Yeti vi sta aspettando per chiedervi un po' di Gemme Grezze, ricompensandovi in cambio con 20 AP. Madain Sari è un vecchio villaggio di Maghi. Attualmente è in rovina, ma Eiko vive ancora qui con i suoi amici, i Moguri. Sembra che la piccola si sia presa una cotta per Gidan! Che si tratti dell'ennesimo triangolo amoroso? Ma no, suvvia, è solo una bambina di sei anni! Eiko è andata a prepararvi qualcosa da mangiare. Possibile che ci sia davvero del tenero fra voi e lei?

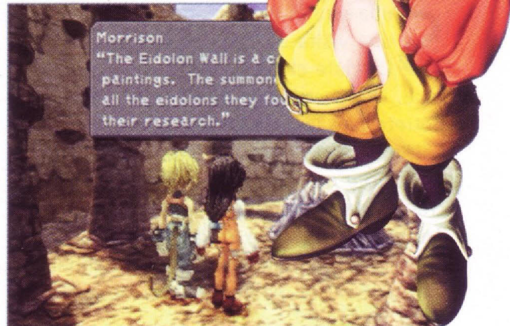






A tavola!

C'è una medaglia Libra da raccogliere nella fontana della piazza e una Tenda vicino a Daga. Prendete il sentiero in alto a destra e parlate a Moco. Non vi permetterà di passare ed è offesa per il comportamento di Quina e per quello che ha detto. Che sorpresa...
Al vostro ritorno in piazza potrete aiutare Eiko a preparare un pranzo coi fiocchi. Impartite i vari compiti ai Moguri, nell'ordine che preferite. Nei panni di Gidan, andate verso la casa di Eiko, parlate con Vivi e poi provate a entrare. È già pronto in tavola? No, sembra che non possiate fare molto per il momento. Andate a prendere Daga e portatela a vedere il Muro delle Invocazioni. Eiko ha bisogno del giusto quantitativo d'acqua per il suo stufato. Vediamo... ci sono Gidan, Eiko, Daga, Vivi, Chinomo, Mocha, Momotose, Mog, Moco e Morrison, per un totale di dieci persone. Se Quina fiuterà l'odore del cibo, accorrerà senza pensarci due volte, quindi vi conviene aggiungere un altro paio di posti. Scegliete di preparare un pasto per 11-12 persone e mandate il piccolo Moguri ad aiutare a catturare il pesce! Ah, ecco Quina. Vi sarà d'aiuto per cucinare lo stufato. Ora dovrebbe essere tutto pronto. Andate verso la capanna ed entrate. Dopo il pranzo raccogliete i piatti e portateli in cucina. Potete dire a Eiko che volete spezzare l'incantesimo dell'albero di lifa, ma non sarà d'accordo. Parlate con il cuoco in cucina e prendete il Caffè Kiliman. Tornate indietro e parlate con Daga. C'è qualcosa scritto sul muro... Eiko e Mog hanno la stessa età! A questo punto, riposatevi. La mattina dopo, Eiko deciderà di unirsi a voi. Tornate indietro al villaggio per fare rifornimento. Prendete alcune Magic Tag e i Poison Knuckle se non li avete ancora. Ora potete andarvene. L'albero lifa può essere raggiunto prendendo l'uscita a sinistra dal punto in cui avete combattuto Hilghygas. Vi troverete nella pianura Pualei. Visitate la foresta sulla sinistra e vi troverete di fronte una Nymph che attende tre Gemme Grezze. In cambio vi darà 30 AP.





L'albero di lifa

Apritevi la strada lungo le radici dell'albero. Ci sono Zombie e Stroper ovunque. Lanciate Cure/Curaga sugli Zombie: trattandosi di creature non morte, finirete col danneggiarli.
All'ingresso dell'albero troverete Mochi. Dategli la lettera e salvate la partita. Seguite il ramo fino a raggiungere una piattaforma circolare. Saliteci sopra con Gidan e verrete portati giù al prossimo livello. Continuate ad andare avanti finché non arriverete a un ramo con due sentieri distinti. Il secondo porta a un interruttore. Premetelo per rivelare un forziere sul primo sentiero. Raccogliete la Coda Fenix e proseguite. Controllate tutto ciò che vi è possibile lungo la strada: c'è un Flauto di Lamia da recuperare! Arriverete a un altro ascensore. Non appena inizierete quella che sembra una caduta libera negli abissi dell'albero, verrete attaccati dai mostri. Continuate a combattere fino a raggiungere il fondo. Scendete giù dove si trovano Vivi ed Eiko. Ci sono due casse in questa zona, una vicino alle scale e l'altra dalla parte opposta, contenenti un Giubbotto e un Elisir. Finalmente Gidan potrà apprendere l'Ability Up! Equipaggiate quante più persone possibili con la Giubba Adaman e attivate l'Abilità Body Temp. Qualcosa di grosso sta per frapporsi fra voi e il proseguimento dell'avventura!









A dispetto del loro aspetto spaventoso, i Dracozombie non oppongono molta resistenza!





BOSS: SOULCAGE

LIVELLO RACCOMANDATO: 31
BOSS: Soulcage
HP: 9765
AP GUADAGNATI: 9
OGGETTI DA RUBARE: Giubbotto, Vestito Magico, Manganello
OGGETTI RICEVUTI: Piuma Fenix, Elisir
ATTACCHI: Leaf Swirl, Level 5 Death, Fire Blades, Mustard Bomb, Shockwave, Fira

Ecco la causa di tutta quella nebbia. Fategli vedere una volta per tutte quanto valete! La prima cosa da fare è lanciare l'incantesimo Sleep sul boss. Purtroppo, potrebbe non funzionare al primo colpo, ma continuate a provare e prima o poi dovreste riuscirci. Mentre è addormentato, potrete rubare i suoi oggetti, dopodiché concentratevi esclusivamente sugli attacchi. Bio, Fenrir, Ramuh e l'attacco standard di Gidan causeranno danni considerevoli al mostro. Tutto ciò che vi serve è sopravvivere per un paio di turni.
La Mustard Bomb causa lo stato Heat sul suo bersaglio, ma l'abilità Body Temp non permetterà che questo accada! Nessuno degli altri attacchi dovrebbe causarvi troppi problemi, a meno che uno dei vostri personaggi non sia di livello 30, il che significa che potrebbe essere colpito dal Level 5 Death. Fate attenzione! Ora che il mostro è stato abbattuto, la nebbia inizierà a scomparire dai continenti circostanti.

















Capelli rossi

Qualcosa di brutto è accaduto a Madain Sari. Tornate lì ed entrate nella cucina della casa di Eiko. Oh no! Le lastre sacre sono state rubate e l'unica responsabile non può essere che Lani! Chi altro conoscete armato di una grossa ascia? La povera Eiko decide di andare a pregare per i suoi familiari. Ma improvvisamente sentirete un urlo e Vivi entrerà di corsa: al peggio non c'è mai fine, perché adesso Lani ha catturato Eiko e la tiene prigioniera al Muro delle Invocazioni. Aprite i due forzieri e uscite. Morrison vi curerà. Date un'occhiata all'interno, adesso: Lani tiene Eiko impacchettata sulla schiena! Il resto dei Moguri vi consegnerà un Elisir e un Exploder. Correte in aiuto di Eiko e dovrete vedervela con il tizio che avevate visto a colloquio con la regina ad Alexandria. Il combattimento non è dei più difficili. L'Uomo Salamandra continua a saltare da una parte all'altra, ma se scagliate i vostri attacchi con il giusto tempismo, dovreste colpirlo. Purtroppo per voi, questo essere dispone di HP in quantità. Probabilmente la vostra barra Trance si riempirà prima della fine dello scontro. A quel punto utilizzate la Solution 9 per arrecare in un colpo solo 5000 HP di danni! Al termine della battaglia sarete ricompensati con un gioiello e 9 AP, anche se a questo punto Gidan dovrebbe aver imparato tutte le Abilità. Tornate nella capanna e scoprirete che Eiko vuole venire via con voi. In fondo potrebbe tornarvi molto utile, dunque accoglietela nel vostro gruppo.

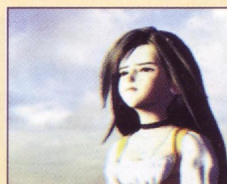


una voce dal passato

Quando uscirete fuori, sentirete una canzone. Ma sì, è la melodia che canta di solito Daga! La principessa è riuscita a trovare la strada verso un'alcova. La barca sembra molto familiare. A quel punto, qualcun altro inizia a cantare la stessa canzone... si tratta di Eiko! Come per magia, alla nostra principessa tornano in mente tutti i ricordi del passato. Questo è il posto che vedeva nei suoi sogni. Daga è nata qui! Quello deve essere stato il giorno in cui sono morti tutti tranne Daga, Eiko e pochi altri.









Il risveglio di Bahamut

Tornate all'albero di Iifa. Amarant porterà Vivi ed Eiko in cima, mentre Gidan prenderà Daga. Ecco apparire il maledetto Kuja! Ora pagherà per tutto ciò che ha fatto! Ma l'attenzione del nemico è attirata da qualcos'altro: la regina Brahne è qui con la sua flotta di navi, che stanno concentrando i loro attacchi su di lui! Per quale motivo? A ogni modo, Kuja non ha tempo per giocare con voi ora, dunque scappa, lasciandovi in compagnia di un paio di Mistodon con cui vedervela. Daga fugge via per trovare lo spirito nascosto. Parlate con Mochi prima di seguirla. C'è una lettera da parte di Stiltskin da leggere. Equipaggiate Amarant e salvate i vostri progressi. Amarant è incredibilmente potente e i suoi attacchi infliggono più danni di quelli di Gidan. Correte lungo il pendio per raggiungere Daga. Sarete attaccati per tre volte, ma Gidan e Amarant faranno passare ai nemici un brutto quarto d'ora! Daga userà i suoi poteri per risvegliare lo spirito e scoprirà che si tratta del mitico Leviathan, il Serpente Marino. Purtroppo, anche con questa sua azione non riuscirà a impedire quanto accade subito dopo. La regina soccombe di fronte alla potenza di Kuja, e a Daga e ai suoi amici non rimane che tornare ad Alexandria, dove è attesa la cerimonia per l'incoronazione di una nuova regina!



I Mistodon nascono dalle anime dei malvagi... A giudicare dall'aspetto, queste anime dovevano appartenere a criminali senza scrupoli!

Final Fantasy IX

I nemici - prima parte

C'è un numero esagerato di nemici in questo gioco, ciascuno con i suoi punti di forza e le sue debolezze. In questa prima parte della guida strategica di *FFIX* troverete la descrizione delle creature presenti nel gioco. Le abbiamo prese in esame tutte, tranne un paio per mancanza di spazio... Perdono! E per ognuna abbiamo annotato di quali oggetti dispone, quali sono i suoi punti deboli e quali attacchi possiedeo. E credeteci, non è stata una passeggiata...



Esempio

ATTACCHI
Heave, Earthshake (gli attacchi del nemico)

OGGETTI
Da rubare: Coda Fenix Megapozione, Tenda
Vinti: Pozione, Megapozione
Da rubare: Oggetti che possono essere rubati con l'apposito comando
Vinti: Oggetti che vengono vinti al termine della battaglia

Dove si trova: Seaways, Canyon, Zano Basin
Note: Debolezza a Mini e Silence
Dove si trova: Il posto dove si incontra questo nemico
Note: Qui trovate i punti deboli del nemico

Adamantois

Nome del nemico

STATISTICHE
HP: 5.100 EXP: 5.100 AP: 3
ATTACCHI
Heave, Earthshake
OGGETTI
Da rubare: Coda Fenix, Megapozione, Tenda
Vinti: Pozione, Megapozione
Dove si trova: Seaways Canyon, Zano Basin
Note: Debolezza a Mini e Silence

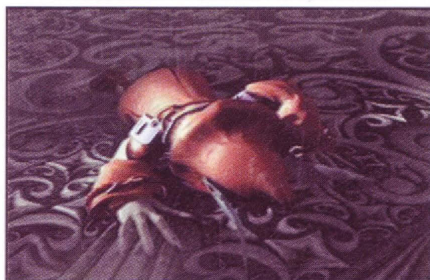
HP: Numero di punti ferita del nemico
EXP: Punti esperienza ricevuti in caso di vittoria. Dividete questo numero per quello dei componenti del vostro gruppo per ottenere il valore corretto
AP: I Punti Abilità ricevuti

Foto del nemico

Prison cage



STATISTICHE
HP: 550 EXP: 0 AP: 3
ATTACCHI
Left Stem, Right Stem, Absorb
OGGETTI
Da rubare: Broad Sword, Fascia di Pelle
Vinti: Collirio, Carta Goblin
Dove si trova: Foresta del Male
Note: Assorbe gli HP del proprio obiettivo



Fang



STATISTICHE
HP: 65 EXP: 23 AP: 1
ATTACCHI
Fang, Rush
OGGETTI
Da rubare: Piuma Fenix, Coda Fenix, Megapozione, Pozione
Vinti: Carta Fang, Pozione, Coda Fenix
Dove si trova: Foresta del Male
Note: -

Dendrobium



STATISTICHE
HP: 180 EXP: 35 AP: 2
ATTACCHI
Wind, Polline (Cecità)
OGGETTI
Da rubare: Gemma Grezza, Tenda, Collirio
Vinti: Collirio
Dove si trova: Foresta del Male
Note: -



Goblin



STATISTICHE
HP: 35 EXP: 23 AP: 1
ATTACCHI
Knife, Goblin Punch
OGGETTI
Da rubare: Pozione
Vinti: Erba dell'Eco, Pozione, Carta Goblin
Dove si trova: Foresta del Male, Gunitas Basin (Foresta)
Note: -

Plant spider



STATISTICHE
HP: 35 EXP: 22 AP: 1
ATTACCHI
Tentacle, Thunder
OGGETTI
Da rubare: Gemma Grezza, Megapozione
Vinti: Carta Fang, Pozione
Dove si trova: Foresta del Male
Note: -

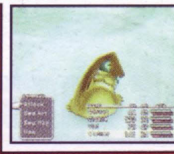
BESTIARIO

Python



STATISTICHE
HP: 100 EXP: 40 AP: 1
ATTACCHI
Thunder, Rapid Fire
OGGETTI
Da rubare: Piuma Fenix, Pozione, Megapozione, Gemma Grezza
Vinti: Pozione
Dove si trova: Gunitas Basin, Altopiano Norci
Note: -

Flan



STATISTICHE
HP: 80 EXP: 40 AP: 1
ATTACCHI
Head Attack, Blizzard
OGGETTI
Da rubare: Gemma Grezza, Pozione
Vinti: Carta Flan
Dove si trova: Grotta di Ghiaccio
Note: -

Ghost



STATISTICHE
HP: 120 EXP: 48 AP: 1
ATTACCHI
Fire, Thunder
OGGETTI
Da rubare: Piuma Fenix, Pozione, Megapozione, Gemma Grezza
Vinti: Erba dell'Eco
Dove si trova: Dali, Magazzino
Note: -

Mu



STATISTICHE
HP: 70 EXP: 34 AP: 1
ATTACCHI
Tail, Stone
OGGETTI
Da rubare: Pozione
Vinti: Erba dell'Eco, Carta Skeleton
Dove si trova: Gunitas Basin
Note: -

Folletto di grotta



STATISTICHE
HP: 70 EXP: 40 AP: 1
ATTACCHI
Blizzard, Rusty Knife, Sleeping Juice (Sonno)
OGGETTI
Da rubare: Pozione • Vinti: Pozione
Dove si trova: Grotta di Ghiaccio
Note: -

Vice



STATISTICHE
HP: 120 EXP: 48 AP: 1
ATTACCHI
Fire, Steal, Slice, Escape
OGGETTI
Da rubare: Pozione, Erba dell'Eco
Vinti: Pozione, Carta Goblin
Dove si trova: Dali/Magazzino, Altopiano Lunoras
Note: Se un Vice vi ruba un oggetto, concentrate gli attacchi su di lui prima che scappi

Wyerd



STATISTICHE
HP: 120 EXP: 44 AP: 1
ATTACCHI
HP Switching, Blizzard, Slash
OGGETTI
Da rubare: Coda Fenix, Tenda, Pozione
Vinti: Pozione, Carta Flan, Etere
Dove si trova: Grotta di Ghiaccio
Note: Usate il fuoco per eliminarlo prima che possa usare l'HP Switchin

Carve Spider



STATISTICHE
HP: 123 EXP: 48 AP: 1
ATTACCHI
Web (Slow), Fire, Antenna
OGGETTI
Da rubare: Gemma Grezza, Tenda, Pozione
Vinti: Gemma Grezza, Pozione, Carta Goblin, Carta Zahgnol
Dove si trova: Altopiano Norci, Lindblum Plateau
Note: -

Axe Beak



STATISTICHE
HP: 241 EXP: 123 AP: 2
ATTACCHI
Beak, Glowing Eyes (Sonno), Thundara
OGGETTI
Da rubare: Megapozione, Etere, Gemma Grezza
Vinti: Pozione, Carta Bomb
Dove si trova: Lindblum Plateau
Note: -

Bomb



STATISTICHE
HP: 526 EXP: 178 AP: 1
ATTACCHI
Fire, Charge, Grow
OGGETTI
Da rubare: Etere, Megapozione, Gemma Grezza
Vinti: Megapozione, Pozione, Coda Fenix
Dove si trova: Lindblum Plateau (Foresta)
Note: -

Hedgehog Pie



STATISTICHE
HP: 295 EXP: 39 AP: 1
ATTACCHI
Pumpkin Head, Fat Press, Ram
OGGETTI
Da rubare: Piuma Fenix, Megapozione, Gemma Grezza - Vinti: Coda Fenix, Carta Zahgnol
Dove si trova: Altopiano Lunoras
Note: Usate gli attacchi più potenti, altrimenti la sua Pumpkin Head vi danneggerà seriamente

Skeleton



STATISTICHE
HP: 400 EXP: 105 AP: 1
ATTACCHI
Whirl Slash, Thunder, Hack
OGGETTI
Da rubare: Etere, Megapozione, Gemma Grezza
Vinti: Pozione
Dove si trova: Grotta di Ghizamaluk, Eisistern Coast, Deserto Vube
Note: Usate le magie curative contro i non morti

Ladybug



STATISTICHE
HP: 270 EXP: 89 AP: 1
ATTACCHI
Spear, Firer
OGGETTI
Da rubare: Piuma Fenix, Megapozione, Tenda, Collirio
Vinti: Pozione, Carta Lizard Man, Tenda
Dove si trova: Altopiano Lunoras
Note: -

Ironite



STATISTICHE
HP: 950 EXP: 576 AP: 2
ATTACCHI
Flame, Wings, Thundara
OGGETTI
Da rubare: Ago Dorato, Megapozione
Vinti: Megapozione
Dove si trova: King Ed Plains - Note: Flame può uccidere alcuni membri del vostro gruppo. Riportateli in vita prima che venga usata di nuovo

Mago nero



STATISTICHE
HP: 400 EXP: 114 AP: 1
ATTACCHI
Fire, Strike
OGGETTI
Da rubare: Tenda, Coda Fenix
Vinti: Pozione
Dove si trova: Grotta di Ghizamaluk
Note: -

Serpion



STATISTICHE
HP: 397 EXP: 138 AP: 1
ATTACCHI
Attacking Stance, Stab, Veleno, Counter (Veleno)
OGGETTI
Da rubare: Antidoto • Vinti: Collirio, Carta Flan
Dove si trova: Altopiano Lunoras, King Ed Plains
Note: Attivate l'Abilità Antibody per annullare l'attacco Counter velenoso

Hornet



STATISTICHE
HP: 293 EXP: 89 AP: 2
ATTACCHI
Stinger, Buzz (Berserk)
OGGETTI
Da rubare: Pozione
Vinti: Pozione
Dove si trova: Grotta di Ghizamaluk
Note: I personaggi che vanno in Berserk sono utili, perché il loro potenziale d'attacco aumenta

Lamia



STATISTICHE
HP: 994 EXP: 68 AP: 2
ATTACCHI
Entice (Confusione), Might, Slash
OGGETTI
Vinti: Coda Fenix, Pozione, Carta Zombie
Dove si trova: Grotta di Ghizamaluk
Note: Attaccate un personaggio confuso per farlo tornare alla normalità

uomo salamandra



STATISTICHE
HP: 600 EXP: 174 AP: 1
ATTACCHI
Hatchet, Protect
OGGETTI
Da rubare: Tenda, Gemma Grezza • Vinti: Gemma Grezza, Carta Lizard Man - Dove si trova: Daines - Horse Basin - Note: Per prima cosa, concentrate i vostri attacchi su un nemico non protetto

yeti



STATISTICHE
HP: 320 EXP: 132 AP: 1
ATTACCHI
Blind Tail (Cecità)
OGGETTI
Da rubare: Megapozione, Gemma Grezza, Collirio
Vinti: Pozione
Dove si trova: Daines, Horse Basin
Note: -

magic vice



STATISTICHE
HP: 297 EXP: 212 AP: 1
ATTACCHI
Magic Hammer, Escape
OGGETTI
Da rubare: -
Vinti: Carta Bomb
Dove si trova: Burmesia/Periferia
Note: -

nymph



STATISTICHE
HP: 500 EXP: 330 AP: 1
ATTACCHI
Fira, Silent Kiss (Silence), Night (Sonno)
OGGETTI
Da rubare: Piuma Fenix, Gemma Grezza, Megapozione, Erba dell'Eco • Vinti: Pozione, Antidisturbina
Dove si trova: Eisistern Coast
Note: -

axolotl



STATISTICHE
HP: 211 EXP: 106 AP: 1
ATTACCHI
Tail, Water, Aqua Breath
OGGETTI
Da rubare: Piuma Fenix, Megapozione, Pozione
Vinti: Pozione - Dove si trova: Palude dei Qu
Note: L'Aqua Breath è molto pericoloso. Equipaggiatevi con oggetti che riducono il danno causato dall'acqua

basilisk



STATISTICHE
HP: 350 EXP: 41 AP: 1
ATTACCHI
Slow, Tongue, Gradual, Petrify
OGGETTI
Da rubare: Megapozione, Ago Dorato
Vinti: Ago Dorato, Pozione, Carta Lizard Man
Dove si trova: Burmesia/Periferia - Note: Uccidetelo prima che il conto alla rovescia di Petrify raggiunga lo zero per evitare di venire pietrificati

sand scorpion



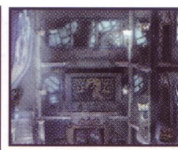
STATISTICHE
HP: 450 EXP: 400 AP: 1
ATTACCHI
Fira, Poison Counter, Claws
OGGETTI
Da rubare: Etere, Antidoto, Gemma Grezza
Vinti: Pozione, Antidisturbina
Dove si trova: Deserto Vube
Note: -

gigan toad



STATISTICHE
HP: 242 EXP: 44 AP: 1
ATTACCHI
Blizzara, Water
OGGETTI
Da rubare: -
Vinti: -
Dove si trova: Palude dei Qu
Note: -

mimic



STATISTICHE
HP: 400 EXP: 320 AP: 2
ATTACCHI
Poison, Snack
OGGETTI
Da rubare: Antidoto, Megapozione
Vinti: Etere, Pozione, Carta Mimic
Dove si trova: Burmesia/Residenza
Note: La mossa Snack è davvero dannosa, quindi concentrate tutti gli attacchi sul Mimic.

trick sparrow



STATISTICHE
HP: 191 EXP: 63 AP: 1
ATTACCHI
Beak, Drain
OGGETTI
Da rubare: Gemma Grezza
Vinti: Gemma Grezza, Pozione
Dove si trova: Altopiano Bentini
Note: -

crawler



STATISTICHE
HP: 625 EXP: 480 AP: 2
ATTACCHI
Claws, Stomach
OGGETTI
Da rubare: Antidoto, Coda Fenix, Megapozione
Vinti: Etere, Gemma Grezza, Carta Crawler
Dove si trova: Gargan Roo
Note: Usate Steiner per eliminarlo e difendetevi con gli altri personaggi

carrion worm



STATISTICHE
HP: 300 EXP: 328 AP: 1
ATTACCHI
Fira, Trouble Juice, Drain
OGGETTI
Da rubare: Tenda, Antidisturbina
Vinti: Collirio, Pozione
Dove si trova: Tronco di Cleyra
Note: -

mandragora



STATISTICHE
HP: 662 EXP: 306 AP: 1
ATTACCHI
Shriek (Mutismo), Chestnut, Blizzara
OGGETTI
Da rubare: Erba dell'Eco • Vinti: Pozione, Erba dell'Eco
Dove si trova: Altopiano Bentini/Foresta
Note: Utilizzate un personaggio per curare i più malconci a ogni turno. Mandragora è molto pericolosa

sand golem



STATISTICHE
HP: 1000 EXP: 676 AP: 2
ATTACCHI
Sandstorm, Fira, Counter
OGGETTI
Da rubare: Collirio, Megapozione, Gemma Grezza
Vinti: Pozione, Antidisturbina, Megapozione, Coda Fenix - Dove si trova: Tronco di Cleyra - Note: Attaccate al cuore soltanto quando il Golem è stato immobilizzato. Usate Blizzara sul cuore per finirlo.

alexandrian soldier



STATISTICHE
HP: 550 EXP: 400 AP: 1
ATTACCHI
Blizzara, Slash, Escape
OGGETTI
Da rubare: Piuma Fenix, Coda Fenix, Pozione, Erba dell'Eco
Vinti: Pozione, Megapozione, Carta Mythril Sword
Dove si trova: Tronco di Cleyra, Castello di Alexandria
Note: Se i nemici sono in due, colpire ripetutamente

dragonfly



STATISTICHE
HP: 348 EXP: 249 AP: 1
ATTACCHI
Buzz (Berserk), Charge
OGGETTI
Da rubare: Collirio
Vinti: Erba dell'Eco, Gemma Grezza, Carta Dragonfly
Dove si trova: Gargan Roo
Note: -

zuu



STATISTICHE
HP: 1200 EXP: 320 AP: 2
ATTACCHI
Aera, Claws, Swallow
OGGETTI
Da rubare: Piuma Fenix, Pozione, Megapozione, Gemma Grezza
Vinti: Coda Fenix, Pozione
Dove si trova: Tronco di Cleyra (all'esterno)
Note: Fira e Jump sono molto efficaci

mago nero tipo B



STATISTICHE
HP: 500 EXP: 390 AP: 1
ATTACCHI
Osmose, Fira, Thundara
OGGETTI
Da rubare: Etere, Megapozione, Gemma Grezza
Vinti: Pozione
Dove si trova: Città di Cleyra
Note: -



IN REGALO CON IL PROSSIMO NUMERO
DI PSMANIA 2.0 LA SECONDA PARTE
DELLA BIBBIA DI FINAL FANTASY IX